číslo 5 ■ květen 1994 ■ ročník I. ■ cena 30 Kč

score

magazín počítačových her

68 stran za stejnou cenu!

recenze
návody
tipy&triky
novinky
poster



HRA MĚSÍCE

The elder scrolls:
ARENA

preview
Werewolf
KA-50

Návody
Litil Divil
Gabriel Knight III
Goblins

www.oldgames.sk

OBSAH

score
magazín počítačových her

Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.
ve spolupráci s firmou
OPPOLZER, spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Jan Eisler (ICE)

Zástupce šéfredaktora:
Andrej Anastasov (ANDREW)

Redakce:
Lukáš Hoyer (LUKE)
Dr. Vladimír Henzl (Cpt. Vlada)
Maxim Krušina (MAOMAX)

Externí přispěvovatelé:
Martin Dvořák (UVULA)
František Fuka (FFUK)
Tomáš Adamec (TAD)
Petr Bulíř (Peter Lee)
Jiří Frkal (UFO)
Irena Formánková (IRENA)
Petr Borský (PENGUIN)
Tomáš Vápeník (TV)
Bohumil Koutský (BOB)
Jakub Červinka (Červ)

Adresa redakce:
SCORE, Krupkovo nám. 3
160 00 Praha 6
tel.: 32 29 60
fax: 32 28 74

Grafická úprava:
your ARTillery

Sazba-lito:

Tisk: ČTK-REPRO, Praha
REAL Tisk, Praha

Distribuce:
MAXIM, s.r.o.
tel.: 0601 207 564

Cena jednotlivého výtisku:
30,- Kč

Předplatné:
Roční předplatné 360,- Kč (včetně speciálního vánočního čísla zdarma). Objednává se zaplacením složenky typu C na adresu: POZOR ZMĚNA!
SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6.
Do zprávy pro příjemce na druhé straně složenky uveďte od kterého čísla chcete SCORE dostávat. Předplatné se automaticky prodlužuje na další rok, není-li 6 týdnů předem vypovězeno písemně.

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha č. j. NP 5/94
ISSN 1210-7522



rubriky redakce — 3

obsah 3
úvodník 4
hitparáda, tabulky hodnocení 5
novinky 6
preview: Werewolf KA - 50 9
pařanský zákysník 50
hardware 52
techbox 54
zločin a trest: Právo ve světě počítačů 62
dopisy čtenářů 64
kultura: Zaklínač, Robocop 3, Příště 66



recenze — 10

hra měsíce: The Elder Scrolls: Arena 10
Fantasy Empires 12
Task Force 1942 14
Hornet - Naval Strike Fighter 15
Genesia 16
Fury of the Furries 17
Stardust 18
The Companions of Xanth 19
Starlord 20
Dragonsphere 21
F 14 Fleet defender 22
IndyCar Racing 23
Nomad 24
Wizard 26
King's Table: The Legend of Ragnarok 28
Mortal Kombat 29
The Journeyman Project 30
Iron Helix 31
Brutal Sports Series: Football 32
Seek and Destroy 32
T2 - the Arcade Game 32
Coal 32



poster — 34

Beneath the Steel Sky 34 - 35



návody — 37

Goblins III - pokračování 37
Quest for Glory IV 38
Startrek: The Judgement Rites 40
Gabriel Knight 42
Ult Divil 44
Hand of Fate 47
Bloodnet 48



sega - recenze — 56

Mercs 56
Aerial Assault 57
Ninja Gaiden 57
Blades of Vengeance 58
Battle Toads 59
Jewel Master 59
Gynoug 60
Arcade power stick 61
Six button control pad II 61

score — magazín počítačových her

www.oldgames.sk

úVODNÍK

Vážení čtenáři,

Tak jako v každém SCORE se i v tomto, v pořadí již pátém setkáváme na této stránce, abychom si pověděli něco nezkeného. Tedy, v podstatě se nesetkáváme - úvodník je napsán DLOUHO předtím, než se vám dostane do ruky jeho ošetřená podoba. To se prostě jen tak říká - setkáváme, no. Vlastně ani nevíme proč. Tedy vlastně říká - neříká, píše se to, ale čert to vem, je to jen hloupá fráze. Nebo ne?

Ti z vás, kteří nebyli odrazeni a znechuceni naší podobou a odpornými vlastnostmi, které jsme na vás vychrlili v minulém čísle nám zůstali věrni. Jste to vlastně právě vy, kteří vytrvali a nenechali se odradit hloupými obličeji, trapnými charakteristikami a rádoby vtipnými poznámkami. Děkujeme.

Tak, o čem si budeme povídat dnes? No, povídat, vlastně si nebudeme povídat. Není to žádný dialog, je to jen monolog. A bez mluvení! Bez interakce. Bez intelektuálního procesu, kdy obě strany zaujímají rozličná či shodná stanoviska. Vždyť se nemůžeme ani nijak zdravě pohádat a podiskutovat! Takže vlastně žadné povídání. Ale uznejte sami - zní to lépe než „Tak o čem si budeme psát a číst dnes?" Hloupě, ne?

Tak předně - dnes se nedozvíte vůbec nic nového o vůbec žádném ze členů naší redakce. Tuto záležitost uzavíráme konstatováním, že jsme všichni stále stejní. Zato se ale dozvíte obrovskou spoustu naprosto převratných informací, převážně ze světa počítačových her, neboť SCORE je ještě pořád časopisem počítačových her. A je to venku. Ale tohle jste si už možná všimli. Po tolika číslech. Nebo snad ne?

Než se ale pustíme do letmé exkurze po stránkách SCORE číslo 5, vraťme se k některým maličkostem, které se týkají těch báječných čísel předchozích. Byla to ale nezlá čísla ne? Velká, barevná, spousta obrázků. Tak, a máme za sebou rozbor předchozích čísel (tedy SCORE 1, 2, 3 a 4) a můžeme se bez obav pustit do SCORE č.5 bez obav, že bychom něco opomenuli.

Tak tedy, SCORE číslo 5. To je ale nezlé číslo. Skoro nám připomíná dobu naší základní školní docházky - 5, pět... ale to už je opravdu hodně dávno. Brrrrr. OK. Tak co byste se asi rádi nezkeného chtěli dozvědět. Schválně - budeme rádat. Hádáme se totiž rádi.

Tak chcete vědět, jak se všichni máme? Hm, to je snadné - máme se báječně - děláme časopis, který se nám líbí a tušíme, že se líbí i některým z vás. Ti, kterým se zneliběl by v ZÁDNÉM případě nedočetli úvodník až do tohoto místa. Ostatně - prokousali jsme se až do pátého čísla a přežili jsme vše ve zdraví - jak duševním, tak fyzickém. Takže se opravdu máme skvěle. No řekněte, vy se na jaře necíte někdy báječně? A v létě? V zimě?

Zajímá vás, jak bude časopis SCORE vypadat dál? Mno, to už je složitější. S největší pravděpodobností tak jako dopodud, ale krk bych za to do ohně nedal (nebo ruku do ohně?!). Pokud jde o rozsah našich rubrik, dostalo se nám několika připomínek. Jednak jsou to připomínky týkající se konsol, ale o těch se dočtete v dopisech na úplně jiném místě tohoto SCORE, dále jsou to připomínky týkající se nepoměru recenzí a návodů na PC a na AMIGY, o ST ani nemluvě. Věřte nám, že se snažíme a děláme co můžeme, ale ať se to zdá k nevíře, jsme pořád ještě v začátcích a máme tak zoufale málo místa - někdy se nám prostě nevejde do jednoho čísla všechno, co bychom chtěli no. Mimochodem, všimli jste si, že máme o trochu víc stránek?! Ale nebojte se, nejenom že budeme nadále psát na PC i na AMIGY (a pravděpodobně na různé druhy odštěpené - A500, A600, A1200 ale možná i opakujeme ještě jednou a důrazně MOŽNÁ se někdy (NĚKDY!) dostaneme i k...i k...k k k...A...A...AT...ATA...ATAR...ATARI...SSSSS...TTTT, k ATARI ST no! Petr Lee se zářivá radostí. Už je skoro šílený i bez toho.

Možná vás taky zajímá, jak je to s výhodami pro předplatitele. S výhodami pro předplatitele je to báječné. Vážně. Podívejte takový předplatitel - sedí si v klidu doma, u počítače a ví - má předplaceno. To je ale pocit, že? Nebo snad ne? Ne, já vím. Ve skutečnosti si myslíme (my totiž někdy skutečně myslíme), že pocit z předplaceného SCORE je stejný jako pocit z koupeného SCORE, a proto máme jedno SCORE pro předplatitele a to samé pro nepředplatitele. Tolik k výhodám předplatného. Pokud jde o kazóny, které předplatitelé dostanou od firmy VISION, je to výhoda jednak pro originálmaniačtvé podivce, jednak pro firmu VISION. Tak si to tak nebertě!

A co když vás třeba zajímá, co si myslíme o cenách originálních her? Co si myslíme? Myslíme si, že jsou vysoké. Ovšem jsou zároveň takové, jaké mohou být. Ani vyšší, ani nižší. Několik ruských čtenářů argumentuje tím, že už budou hry stát 26.99 Kč, podobně jako stoj třeba v Anglii 26.99£, bude si každý rád kupovat originály, do té doby ne". Měli zklamaní čtenáři - není důvodu se domnívat, že pirátství a nelegální kopírování her buji jen u nás, a to jen kvůli vysokým cenám V KAŽDÉ zemi, byť i západní probíhají debaty o vysoké ceně software a nemá snad smyslu opakovat, že pro Angličany není 27 liber to samé, co pro nás 27 korun. Pro Angličany je 27 liber 27 liber, a to je HODNĚ peněz i pro kapitalistické pařany.

A netěkejte že vás nezajímá, co se dozvíte ve SCORE číslo 5? Zajímá, že ano. Takže ve SCORE číslo 5 se dozvíte že:

1. se na nás chystá spousta novinek v podobě herních nadělek na softwarovém trhu. Těšíte se? My ano!
2. THE ELDER SCROLLS: ARENA je naprosto SUPER hra, kterou jsme tento měsíc vybrali jako HRU MĚSÍCE.
3. si v současné době můžete zahrát i báječnou strategii FANTASY EMPIRES, zalétat si v F/A-18 HORNETu, stát se hvězdným lordem, tedy STARLORDem anebo se jen topit v hvězdném prachu fantastické amigácké střelečky STARDUSTu.
4. není tak obtížné dohrát hru GOBLINS 3, QUEST FOR GLORY IV, STARTREK, GABRIEL KNIGHT, BLOODNET.
5. nebudete už více bloudit v pekle hry LITIL DIVIL ani v dalších hrách, na které přinášíme podrobné návody. Návody jsou totiž kořením života a my je máme rádi. A vám snad taky trochu pomůžou. Nebo snad ne? To by nás mrzelo.
6. spousta vašich problémů zmizí, pokud si přečtete náš žákovník na straně 50. Žákovky jsou totiž odporné a nehezké!
7. konsole SEGA mají stále místo ve SCORE a že některé hry jsou velice zajímavé a zábavné. Ať se vám to líbí nebo ne!
8. počítačové pirátství není legrace. Dozvíte se totiž, co vás čeká, pokud do počítačové kriminality zabřednete. (str. 62)
9. že si berem poučení z vašich dopisů, že je čteme a že na ně dokonce odpovídáme v naší pravidelné rubrice s netradičním názvem DOPISY ČTENÁŘŮ, která bude mít svoje pravidelné místo na dvoustránce 64-65.
10. v příštím čísle bude zase obrovské množství informací o nových hrách. To se ovšem dozvíte až na stránce poslední a nejsmutnější. Ale nebuďte tolik smutní, můžete přece listovat odzadu!

Tak a máme to za sebou. Tedy, opravte mě - máme to **před sebou**, tedy VY to máte před sebou. Co? No přece další báječné číslo časopisu **SCORE**, které vás v žádném případě nezklame (tedy pokud ovšem nečekáte erotické povídky) a snad i trochu pobaví. Byli bychom rádi, protože vaše pobavení z tohoto čísla je klíčem ke koupi čísla dalšího. A mimochodem, to další bude taky SUPER!

Vaše redakce

www.oldgames.sk

hitparáda

score

1 ARENA	[illegible]	PC
2 DRAGONSPHERE	MICROPROSE	PC
3 STARDUST	[illegible]	AMIGA
4 TFX	OCEAN	PC
5 FANTASY EMPIRES	[illegible]	PC
6 STARLORD II	[illegible]	PC
7 FURY OF THE FURRIES	[illegible]	AMIGA
8 DARK SUN	[illegible]	PC
9 RALLY	[illegible]	PC
10 BLADES OF VENGEANCE	ELECTRONIC ARTS	SEGA

PC

1 TFX	OCEAN
2 DOOM	ID SOFTWARE
3 ALONE IN THE DARK	INFOGRAMES
4 SIMON THE SORCERER	ADVENTURE SOFT
5 INCA II	COKTEL VISION
6 SAM&MAX	LUCASFILM
7 CIVILIZATION	MICROPROSE
8 FRONTIER	KONAMI
9 LARRY 6	SIERRA-ON-LINE
10 INNOCENT UNTIL CAUGHT	PSYGNOSIS

amiga

1 CANNON FODDER	SENSIBLE SOFTWARE
2 THE SETTLERS	BLUE BYTE
3 ALIEN BREED 2	TEAM 17
4 T2 - THE ARCADE GAME	VIRGIN
5 GOBLINS 3	COKTEL VISION
6 SKIDMARKS	ACID SOFTWARE
7 ISHAR 2	SILMARILS
8 THE SECOND SAMURAI	PSYGNOSIS
9 URIDIUM 2	CRAFTGOLD
10 COOL SPOT	VIRGIN

dovozce fa ITO-OS, s. r. o.

SEGA master system

1. MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION
2. SONIC THE HEDGEHOG 2
3. SUPER MONACO GP
4. INDIANA JONES
5. MICKEY MOUSE 2
6. SONIC CHAOS
7. DONALD DUCK LUCKY TIME
8. PRINCE OF PERSIA
9. TAZ-MANIA
10. AFTER BURNER

mega drive

1. ALADDIN
2. NHL HOCKEY
3. WIMBLEDON TENNIS 4
4. MICKEY AND DONALD
5. JURASSIC PARK
6. FERRARI F1/GD PRIX
7. ALTERED BEAST
8. ECCO THE DOLPHIN
9. SUBMARINE ATTACK
10. SUPER LEAGUE

nintendo

1 SUPER MARIO KART	NINTENDO
2 STREET FIGHTER 2	CAPCOM
3 WING COMMANDER	ORIGIN
4 BOB	ELECTRONIC ARTS
5 JURASSIC PARK	OCEAN
6 CYBERNATOR	KONAMI
7 ALIEN 3	ACCLAIM
8 STAR FOX	NINTENDO
9 MORTAL KOMBAT	VIRGIN
10 PILOTWINGS	NINTENDO

Tabulky hodnocení

Vážení čtenáři,

Ke každému článku týkajícímu se počítačových her přísluší v našem časopise tabulka hodnocení. Důvodů existence těchto tabulek je několik a jsou pochopitelné – srozumitelnost, přehlednost, srovnání, hodnocení. Tyto tabulky se nacházejí jak u návodů, tak u recenzí a budou se tam nacházet pořád, pravděpodobně v nezměněné podobě. Abychom předešli trapným nedorozuměním, problémům a nesrozumitelnostem, rozebereme si tyto tabulky bod po bodu. I když jsme je koncipovali jako jasné a přehledné pomůcky, nebude škodit detailní popis. Tady je:

score	90%
Název hry:	THE GAME
Výrobce:	GAMESOFT
Žánr:	FANTASY
Styl:	DUNGEON
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	45%
Grafika:	50%
Zvuk:	85%

Vysvětleme si tedy, co znamenají jednotlivé položky. Kolonkou **Žánr** myslíme žánr, ve kterém je ta která hra vytvořena. Dlouho jsme přemítali o nejrůznějších možných i nemožných žánrech a nakonec jsme dospěli k následujícímu dělení. Pokud jde o **styl**, snadno pochopíte o co jde. Myslíme si, že žánr a styl jsou věci odlišné, a proto i u nás jim věnujeme dvě ZCELA odlišné kolonky. I přes takovou samozřejmost všechno vysvětlíme na příkladech. Vybírali jsme takové hry, které považujeme za klasické a rozšířené, abychom byli co nejnázornější.

ŽÁNR:	Příklad hry:
FANTASY/POHÁDKA	DUNGEON MASTER
SCI-FI	ELITE
VÁLEČNÁ	CAMPAIGN
ZPRACOVÁNÍ FILMU	ROBOCOP
HOROR	ELVIRA
HISTORICKÁ	PREHISTORIC
PRAVDIVÉ PŘÍBĚHY	MAUPITI ISLAND
WESTERN	FREDDY PHARKAS
SPORT	SENSIBLE SOCCER

STYL:	Příklad hry:
DUNGEON	EYE OF THE BEHOLDER
SIMULÁTOR	FALCON
BOJOVÁ	STREET FIGHTER II
STŘÍLEČKA	PROJEKT X
LOGICKÁ	TETRIS
STRATEGIE	POWERMONGER
ADVENTURE	MONKEY ISLAND
AKČNÍ	NITRO

A pokud v našich tabulkách narazíte na něco, co zde není, nezoufejte - výjimka potvrzuje pravidlo.
Parametr **„Počítač"** znamená počítač, na kterém byla hra testována. S tím se prostě nedá nic dělat.
Obtížnost her není také zanedbatelným faktorem a nechybí ani v našich hodnotících tabulkách. Přičemž to neznamená obtížnost pro nás, ale obtížnost obecně, globálně, celkově, objektivně a vůbec. Stupnice je takováto:

Obtížnost:
Dětsky snadná, Jednoduchá, Střední, Pro pokročilé, Nehratelná, Volitelná

Pokud jde o vysvětlení dalších položek, najdete je jednak v **Lexikonu počítačového hráče** ve SCORE č.3, jednak na následujících řádcích.

ORIGINALITA - tato položka vyjadřuje, jak je hra originální, neotřelá, nová a přínosná pro hráčskou obec.
ATMOSFÉRA - pocity, nálada, zábava, hratelnost a hlavně atmosféra, tedy sladění stylu hry s jejím žánrem.
GRAFIKA - grafika a kvalita animace
ZVUK - hudba a zvuky ve hrách, atmosférická hudba, výstižné zvuky, smrtelné skřeky atd. přispívají sice i k atmosféře, ale přesto mají u nás svoje zvláštní místo.

No a pokud jde o **výsledné procento**, tedy vlastně o to nejdůležitější - je to náš celkový dojem ze hry, celkové hodnocení, všechno dohromady plus pár dalších atributů, které v tabulkách nejsou - prostě výsledné **SCORE**.

Tabulky hodnocení máte za sebou, SCORE před sebou, tak na co ještě čekáte?

Vaše Redakce

www.oldgames.sk

nOVINKY

Zimní veletrh computerového softwaru v Las Vegas je velkou událostí pro všechny obchodníky s hrami, pro redaktory počítačových časopisů, recenzenty a další lidi a lidičky, kteří se v tomto průmyslu pohybují. Pochopitelně i redakce Score měla zájem do Las Vegas odjet. Nikdo nebyl proti, nikdo však nechtěl slíbit, že bude poctivě sledovat dění na veletrhu a při tom nevleze do kasina, ke hracímu automatu, či k jinému stroji, který by sežral všechny diety v devizových měnách. O novinkách pro letošní rok budeme tedy informovat z dodaných demoverzí a ze zahraničních pramenů.


TIE FIGHTER


1942- PACIFIC AIR WAR


ACCROS THE RHINE

Po krátkém úvodu se rovnýma nohama vrhněme do ráje herních novinek z města her, Las Vegas. Nejprve několik poznatků, na kterých se shodla většina návštěvníků.

1. Čím dále, tím více se prosazuje CD-ROM, mnohé firmy už ani disketové verze her neprodukují, více a více spolupracují s různými filmovými giganty, aby mohly pro CD-ROM verze používat autorská práva filmů, scénáristů i herců.
2. Velká pozornost se věnuje hudbě a doprovodným zvukům, proto asi bude brzo odzvoněno jednoduchým hudebním kartám typu adlib apod.
3. Prodej her je ve většině rozvinutých zemí takový, že se vyplácí vyrábět vícejazyčné verze. Vzhledem k velikosti našeho trhu a množství pirátů nám zatím asi nehrozí, že by například Terminátor promluvil česky či snad dokonce slovensky nebo rusky, ale časem, kdo ví.
4. Překvapením pro všechny bylo, že mnoho ohlášených titulů bylo odsunuto na pozdější dobu. Buď firmy své nové bomby chystají opět na vánoční trh nebo nyní upgradují své úspěšné hry, popřípadě je předělávají na CD. Teď tedy k jednotlivým výrobcům abecedně co a jak představili:

ACCESS: Chystá se nová verze golfového simulátoru, o něm se ale jen šušká, ani demo nebylo k dispozici. V dubnu se má objevit 3D hra hororového ražení **Under a Killing Moon** s úctaně úžasnou grafikou. Dějově jde o pověst, že kdesi v Anglii, krve a mrtvol dostatek. Hlavní hrdina je už starý známý Tex Murphy, který se objevil v Martian Memorandu.
ACTIVISION: **Mechwarrior II** ještě na trhu není, firma stále něco vylepšuje. Bude možno připojit se přes modem na síť a hrát současně s více partery. Doufejme, že se ho dočkáme alespoň v březnu, demo vypadá dobře. Další, údajně velké, dobrodružství **The Mayan Adventure** je sice teprve v plenkách, ale již se o něm mluví. Objeví se až v roce 1995.

BETHESDA SOFTWORKS: zrovna vydává 3D ultimovskou adventuru. Pod názvem **Elder Scrolls - The Arena** se skrývá celkem 400 měst, 9 provincií, několik tisíc postav a možnost nasimulování několika desítek miliónů čtverečních kilometrů hracího prostoru. Systém 3D je podobný jako v Terminator Rampage, více až u hry měsíce, ale nepředbíhejme. Další hrou je **Delta V**, velkolepá akční hra z vesmíru, něco na způsob X-Wingu, která má vyjít v březnu. Na obzoru je i sportovní simulátor, tentokrát basketbal, kde pod názvem **Road to Final Four II** najdete možnost hraní košíkové v celých pětkách v 3D provedení.
BINARY ASYLUM je týmem schopných programátorů, kteří se rozhodli kráčet ve stopách Davida Brabena (Elite II) a vytvořit lepší obdobu jeho hry Virus, která byla velkou bombou na 8mi a 16ti bitech. Hra se bude jmenovat **Zeewolf** a půjde o podobnou polygonovou 3D akci, v tomto případě však s helikoptérou. Důraz má být kladen hlavně na hratelnost. Uvidíme v dubnu na Amigy a na STčka, MS DOS se Zeewolfa dočká později.
BULLFROG: fúzoval s Electronic Arts již několikrát. Nyní spolu chystají rozjezd **Theme Parku** ve třech různých grafických módech a dokonce i na CD-ROM. Možná kvůli těmto „postranním" úmyslům se Theme Parku dočkáme až v dubnu, o dalších projektech jako **Magic Carpet** ani nemluvě.
CAPSTONE: tito chlapci se rozhodli postavit geniálnímu Doomu svým podobným **Corridorem 7**, který vypadá spíše na sci-fi. Hromady mrtvol a podobné nevyhnutelnosti vypadají v jeho demo verzi sice pěkně, ale do Dooma mají ještě hodně daleko.
CRYSTAL DYNAMIX: v úplné tajnosti se chystá **Total Eclipse** na PC, akce známá už z konzolí. **The Horde** je banda žravých, středověkých monster, která se chystají sežrat středověkou krajinu. Vy jste pomocníkem v kuchyni, který při hostině zachrání králi život a za to smí zachránit zemi (podivné). Úhlavním protivníkem je vám strážce pokladu, ... který je ve spojení s monstry a chce vás zabít všemi možnými způsoby. The Horde je jedním z nejočekávanějších projektů na MS DOS vůbec a autoři Crystal Dynamics mají za sebou několik úspěšných projektů na 3DO.
DYNAMIX: další firma, která se zbláznila do plechových příšer. **Metaltech: Battledrome** je opět hratelný přes modem, může se chytat až sto hráčů, kteří si své roboty navzájem hubí, vyprávějí, vylepšují a vysílají do bojové arény. Jelikož tahle hra není ještě na světě, chystá se na konec roku další díl **Metaltech: Earth Siege**, ve které roboti ovládnou zemi a vámi naprogramovaný stroj jim v tom má zabránit. Ve své sportovní sérii pokračuje Dynamix dalším americkým národním bozstvem, objeví se **Front Page Sports: Baseball**, připravovaný na léto 1994. Na veletrhu bylo možno okoukovat

další ponorkový simulátor **Aces of the Deep**. Nádherná grafika a pohyb vln přivodí mořskou nemoc i zkušeným námořníkům, bude však až v červenci.
ELECTRONIC ARTS: horror, vzrušení a dokonce i sex se chystá ve hře **Noctropolis**. Hlavním hrdinou je čtenář kreslených seriálů, z jehož sešitů se příšery dostanou ven, protože chtějí žít v reálném světě. Spolu s kladným hrdinou comicsu se jim pokoušíte jejich úmysl překazit.
GAMETEK: po úspěšném Elite II se chystá další podobná hra **Nomad**. Bude mít spoustu dějů, více grafiky, zábavné puzzle. Má se objevit již v krátké době. U Gametek jsou však ... na hru podle hollywoodského filmu s názvem **The Beverly Hillbillies**. Ve hře vypráví o tom, jak členové farmářské rodiny narazí na naftu a jako milionáři se odstěhují do Beverly Hills. Tam je unesena jejich babička a tím dobrodružství začíná. Vyvíjí se i výukový program **Discoveries of the Deep**, o životě na mořském dně.
INTERPLAY: ... se ... Star Fleet Academy této firmy. V super VGA grafice provedený ... simulátor pro astronauty a ... kosmických lodí. Tak by se mohl ... reklamní ... pro tuto hru, která se však objeví až ve čtvrtém kvartálu. Tato firma již plánuje

nové hry jen na CD, první velkou novou adventurou má být **Voyeur**, kdy sledujete dalekohledem kandidáta na prezidenta Ameriky. Autoři slibují seriózně kriminální drama, co z toho bude se teprve ukáže. A teď se držte: dávno avizovaný a slibovaný **Dungeon Master II** se má objevit na trhu až v ... Čím pak to ... celou dobu ... ? ... tak se na tuto ... těšte ... se na něj ... ... pohled kde nic tu nic ... na hodiny ... málo ... Očekávaný 3D dungeon **Stonekeep** byl také přesunut, naštěstí „jen" na konec dubna.
LEGEND ENTERTAINMENT: hlavní programátor firmy, Steve Meretzky chystá parodii **Superher League of Hoboken**. Po atomové válce se na naší planetě objevují ... monstra, jen v malé ... Hobokenu se najde pár superhrdinů, kteří mohou planetu zachránit. Monstra používají ... zbraně ... mohou zvyšo-

www.oldgames.sk











vat hladinu cholesterolu v krvi, nechávat vše rozvážit, potkujte testanoha zvířata, apod. Ovládání hry bude identické s Companions of Xanth (recenze v tomto čísle). Objeví se asi v květnu.

LUCAS ARTS: zklamáním pro nečtenářské hráče bude jistě fakt, že hra podle Spielbergova scénáře **The Dig** se objeví jen na CD. Výroba je teprve v plenkách, program se dostane na trh až k Vánocům. Dalším tágrem má být pokračování X-Wings **Tie Fighter**, vypadá to, že se Lucasové pevně rozhodli vyždímat z licence hvězdných válek možné i nemožné. Mámě k dispozici demo Tie Fightera a vypadá zatím v podstatě stejně jako X-Wing, až na to, že létáte za imperátora (viz obr). Celkově nás překvapuje, že Lucas Arts v podstatě upouští od adventur, jen abv na to, holá mlá, třeba nedojdi.

MAXIS: tady se chystá další řadový produkt. Po Sim City 2000 přichází na řadu **Sim Health**, simulace greenpeace. Z řady simulací netradičně vybočuje **Wrath of the Gods**, hra, která hráčnu provede antickým Řeckem. Celá grafika má být digitalizována, přičemž bylo angažováno povícero známějších hereckých tváří. Budete se pohybovat v mýtickém světě stylovským 2D pohledem, obrázky trochu připomínají Labyrinth of Time. Pod názvem **Redshift** je společný projekt Maxis a britské firmy Maris. Jde o naučný program pro amatérské astronomy. Mimo jiné v něm budete moci pozorovat 500 000 hvězd naší galaxie, Mléčnou dráhu a vznik supernovy. Další letecký simulátor je určen pouze pro CD, jmenuje se **Daring to Fly** a je to historie létání od Icara až po Rudé barony. Pro Windows se chystá **Baseball for Windows**.

MERIT SOFTWARE: hra **Harvester** už je téměř hotova. Jednoho dne se probudíte se ztrátou paměti v malém městečku, spolu s vámi je mladá žena, která se cítí podobně jako. Údajně se s ní máte za několik dní oženit. Ve městečku řádí šílený lékař, vy hledáte paměť a likvidujete doktora. Termín vydání: léto - podzim.

MICROPROSE: tady chystají programátoři opět simulátor, nyní to bude **1942: The Pacific Air War**. Objeví se deset amerických letadel z druhé světové války, více nebylo prozrazeno. Demo vypadá jako obvykle dobře, ale znáte to: do dema JEN to nejlepší (obr). Dalším projektem je taktika okolo tanků: **Across the Rhine**, o bojích amerických Shermanů s německými Tigery na řece Rýnu.

MISSION STUDIOS: malá, nová firma chystá velmimy simulátor **Battlecruiser 3000 AD**, kde v ohromně velmimé lodi velíte 75ti členům posádky, pochopitelně můžete navštívit i do přistávacích modulů a studovat jednotlivé planety. Hra by měla být na trhu v březnu.

NEW WORLD COMPUTING: tady je novinek povícero. Kompletní svět **Might and Magiků** se představí na CD, **Heroes of Might and Magic** je hra pro jednoho hráče, který se musí prosadit proti třem computerovým protivníkům. **Inherit the Earth: Quest for the Orb** má být adventura, která se bude hrát z nezvyklé ptačí perspektivy. 3D akční hra **Zephyr** nabízí futuristickou vizi tankové války, dá se hrát jednotlivě i po připojení na síť přes modem. Všechny tituly se mají objevit na trhu okolo června.

ORIGIN je tentokrát nejhutnější pecí novinek. Po úspěchu Wing Commandera a Privateera se připravují další 3D hry v kvalitě Ultimy Underworld II. Nejočekávanější je určitě **System Shock** (pozor, neplette si s **Creature Shockem** od Virgin), na kterém pracují tvůrci Ultimy Underworld již delší dobu. Hra má být ve vysokém rozlišení s nejlepším zatím použitým stínováním a mapováním textur. Vžbudíte se z hibernace na opuštěné orbitální stanici v roce 2072, kde jedinou známkou života je superpočítač Shodan. Shodan ovládl celou stanici s roboty a zbraňovými systémy a míří k Zemi. Je velmi nebezpečný, v cyberpunkovém příběhu no budete muset složitě deaktivovat. Teprve po mnoha bojích dokážete mezihlanetární stanici zachránit. Hráč se bude moci plynule rozhlížet i v běhu, tj. bude se moci dívat dolů a nahoru, dokonce i nahlížet za předměty. Potřeba bude pochopitelně 486-ka, doporučeno 8 MB paměti a General Midi. Druhým připravovaným hitem má být interaktivní film **Bioforge**. Začátek je dost strašidelný, probudíte se nejen s kompletní amnesií (v poslední době velmi oblíbené téma), ale vaše tělo je ze sedmdesáti procent vyměněno za umělé díly z robotů - jste obětí nepěkných pokusů. Jako kyborg Lex musíte bojovat o svou identitu. Umělé orgány ale brzy přijdou vhod v bojích s vetřelci. Systém hry se bude podobat Alone in the Dark, přičemž kamera nebude pouze měnit úhly, ale různě zoomovat, okolo. Grafika pochopitelně v SVGA, prostředí v 3D. Překvapivě bude hra na disketách a zabere pouze 10 MB na harddisku. Vyžaduje však konfiguraci 486, doporučeno 8 MB RAM a General Midi. System Shock se má objevit v červnu, Bioforge až v dubnu, máme však skloni tímto termínům příliš nevěřit. Origin i nadále neupouští od série simulátorů - pokračováním Strike Commandera **Pacific Strike** je už na trhu.

Dalším kouskem do stáje simulací bude **Wings of Glory 1917-1918**, kde se kromě letadel z první světové války se objeví i balóny a vzducholod Zeppelin. Palette pro British Royal Flying Corps, později také pro američany. Budete létat se stroji Sopwith Pup, Sopwith Camel, SESA, SPAD XIII a s Fokkerem Dr I. Zcela reálné mají být v této hře zvuky, čtyřkanálové digitální zvuk přináší symfonii boje o další stupeň. Bude potřeba 486-ka, doporučeno 8 MB paměti a General Midi. Až v prosinci uvidíme **Wing Commandera III** na CD-éku. Když už jsme u simulátorů, musíme se zmínit o nových misích k Privateerovi jménem **Righteous Fire**. Ty už jsou hotové, bude jich přes dvacet. Příběh přímo navazuje na Privateera. Poté, co jste zlikvidovali zbraň po souboji se Stobiek Dronem, hýbte na zábavních planetách sektoru Gemini. Jednoho rána zjistíte, že vám supercbraň někdo ukradl. Budete muset vypátrat, kdo to byl a časem se začnete angažovat i do činnosti samotné Gemini konfederace. Svoje vzdálené misie si budete

www.oldgames.sk



DARK LEGIONS



DARK LEGIONS



WIZARD



WIZARD

moci celé zaznamenat a později je poušťět kamarádům. Hratelné bude jen na 486-ce, stačí 4 MB paměti, nebude podporovat General Midi. **Ultima III - Pagan** se stále ještě tvoří, má být k dispozici na konci března. Víme však už, že poběží i na 586 33 MHz, 4 MB RAM, zabere 30 MB na harddisku a bude podporovat General Midi. Euforie jejího tvůrčího týmu je tak velká, že už začali pracovat na **Ultimě IX - Ascension**.

PSYGNOSIS přichází s 3D Ultimovským **Wizardem**, jehož demo se nám velmi líbilo. Je to v podstatě pravý opak Shadowcastera, namísto grafické podívané je Wizard zaměřen spíše na hratelnost a na vyvíjení charakterů. Hemží se spoustou logických hádanek a složitými kouzly. Takový 3D Dungeon Master, od Psygnosis již druhý pokus po Hired Guns. Možná jim to vyjde znova, tentokrát ve 3D.

SIERRA ON-LINE: na konci března se objeví **Outpost**, strategická hra, při které převezmete velení při exodu z planety Země. Budete cestovat k různým planetám, které budete osidlovat, kolonizovat, a zachraňovat tak lidstvo před vyhřením, existence Země je totiž ohrožena srážkou s meteorem. Trochu to celé připomíná Simcity. Novinkou je, že se hra objeví i disketách a bude chodit pod Windows 3.1. Současně se objeví původně hlášená verze na CD. A teď pozor: série questů ještě nezemřely, ba naopak: v prosinci 94 bude hotov **Space Quest VI** (původně měla být poslední čtyřka) a v únoru 95 se dočkáme již sedmého pokračování King's Questu (poslední měla být údajně pětka). **King's Quest VII** by měla tvořit opět Roberta Williams.

SILMARILS se kromě **Isharu III** pustili ještě do dalšího dungeonu jménem **Robinson's Requiem**. Obrazovka a způsob ovládání zůstávají podobné Isharům, avšak děj je situován do budoucnosti. Jako speciální agent budete vysazeni na cizí planetě, která je jakýmsi safari hybridních dinosaurů a podobných výplodů chorého mozku. Grafika vypadá dobře, jak už tomu u Francouzů bývá zvykem. Oboje údajně uvidíme už v březnu.

SONY ELECTRONIC PUBLISHING: tahle nová firma chystá dva sportovní simulátory. Nejprve **Baseball tonight**, pak u příležitosti MS v kopané **ESPN Football**. Termín dodání pozdní léto 1994.

SPECTRUM HOLOBYTE chystá další zpracování úspěšného televizního seriálu. Jde o **Star Trek: The Next Generation**. Opět verze na diskety i pro CD, grafika SVGA, půjde o mixturu adventury a akční hry. Zatím toho příliš nevíme o jejich druhém titulu **Art of the Kill**, zjistíme až časem. Uvažuje se také o **Falconu 4.0**, ale žádné detaily nejsou známy.

SOFTWARE SORCERY: tahle firma se už zaměřila jen na CD-čka. Připravují velký válečný simulátor **Aegis: Guardian of the Fleet**. Budete velet nejen flotile lodí, ale i jejímu leteckému doprovodu, dokonce i námořní pěchotě. O moderních atomových ponorkách toho moc nevíme, ale v připravovaném simulátoru **Fast Attack** se útočí, brání a zabíjí jen s atomovým monstrostrojem pod mořskou hladinou. Další je strategie s piráty, tentokrát pod názvem **The Buccaneers** připravovaná také na CD. Brázdíte se svou šalupou světová moře a oceány, svádíte nejrůznější bitvy a sbíráte poklady. O poklady jde také v adventuře s názvem **Treasure Hunters**, kde budete hledat přes 400 pokladů po celém světě. **Escape from the Dead Zone** je adventura o astronautovi zkysłém na intergalaktickém smetišti, které je obydleno nejrůznějšími monstry, se kterými pochopitelně svádíte úporné boje.

S.S.I. Nová adventura **The Genie's Curse** vás nechá cestovat Arábií, abyste zachránili domácího džina v láhvi. S.S.I. přinese na trh i další novinku, tentokrát dungeon typu Ultimy s názvem **Strahd's Possesion**, která se hemží upíry a jinými příšerkami. Pokračováním Great Naval Battles bude **GNB II - Guadalcanal 1942 - 1943**. Zajímavě vypadá taktická hra **Dark Legions**, která trochu připomíná stolní Dungeons & Dragons. Chvíli jste na tahu vy, chvíli protivník (počítač), posouváte své příšery po políčkovaném území, však to znáte. Máme k dispozici její demo verzi, která vypadá docela slušně (obr). Hutný hi-res dungeon **Ravenloft**, o kterém jsme se již zmiňovali minule byl přesunut na konec března. **Dark Sun II** bude hotově v září.

US GOLD: firma pyšně propaguje sportovní simulátor olympijských her, podle naší recenze klasický propadák. Na léto chystá fotbalový simulátor **World Cup 1994**, což opět vypadá na obchod s reklamou, tentokrát při příležitosti Mistrovství světa v USA. Verze budou jak na disketách, tak na Segu, na Nintendo i na CD.

VIRGIN GAMES mají asi problémy, jelikož veliká adventura **Beneath the Steel Sky**, na kterou ze záhadných zdrojů napsaly anglické herní časopisy recenze již v lednu 93, byla potřetí odsunuta, tentokrát na konec března. Planými sliby si Virgini užili pěknou ostudu. Pokračováním CD logiky The 7th Guest bude **The 11th Hour**. Hráč se dostane do domu s 22 místnostmi, v každé bude k vyřešení jeden problém, všechno se odehrává v šeru, jediným zdrojem světla je vaše baterka. Uvidíme až ve druhém kvartálu. Na CD se chystá herní verze **Demolition Man**, podle filmu se Silvestrem Stallonem, ten dokonce pro hru pózoval a nahrál několik fotů. Ze simulátorů se připravuje helikoptéra pod názvem **H.A.W.C.** Údajně nejrealističtější simulátor vrtulníku (a že jich zatím moc nebylo) by měl být k mání už na jaře. **Cannon Fodder** na PC slibují Virgini v březnu.

Připravované tituly na CD-čka: **Microcosm** (Psygnosis), **Myst** (Broderbund), **Outpost** (Sierra), **Under a Killing Moon** (Access), **Wing Commander III** (Origin), **The Dig** (Lucas Arts), **Star Trek: Next Generation** (Interplay), **Alien Chaos** (Infogrames), **Dragon Tales** (Mindscape), **Scavenger** (Psygnosis), **The 11th Hour** (Trilobyte), **Rise of the Robots** (Mirage), **Eden** (Virgin), **Wrath of the Gods** (Maxis), **Harvester** (Merit Software), **The Horde** (Crystal Dynamics), **Creature Shock** (Virgin), **Viper** (Paramount), **Zombie Dinos** (Interplay), **Sewer shark** (Virgin), **Phantasmagoria** (Sierra), **Kyrandia III** (Westwood), **Armored Fist** (Novalogic), **Dragon Tales** (Software Toolworks), **Treasure Hunters** (Software Sorcery), **Star Trek Deep Space** (Paramount), **Space Pirates** (American Laser Games), **Commander & Conquer** (Westwood), **Lands of Lore II** (Westwood), **Dark Legions** (SSI), **Mad Dog II** (American Laser Games), **Buccaneers** (Software Sorcery) a další.

V rubrice novinek bychom rádi začali pravidelně informovat také o herním dění v českých zemích. Demoverze vých budoucích (nebo stávajících) her můžete poslat Andrewovi NetMailem na adresu 2:420/14.30. Uvítáme také dema na disketách. Dlouho jsme slibovali, že budeme „malé" české dění trochu sledovat, ale pustíme se do toho až teď. Na plné recenze jsou česká díla zatím, bohužel, trochu nedospělá, takže zatím pouze formou novinek.

V poslední době se k nám dostala adventura **Světák Bob** na Amigu a později **Tajemství Opičího Kláštera** od Pegas Art Studia na PC. Jednalo se o myší ovládané textové hry Fukovského ražení. Kdy se dočkáme pořádných grafických adventur nebo snad dokonce jiného typu her je zatím ve hvězdách, popřípadě v peněženkách budoucích distributorů.

Perličky na konec. Ve speciální síni, přístupno od 21 let, se předváděly pornohry na CD. Údajně velmi realistické, s dlouhými videosekvencemi. Namísto strippokeru, přichází známé kámen nůžky papír. Dokonce firma PHILIPS uvede na trh dvě erotické zábavy na CD. První (je) jmenuje Playboys Complete Massage a druhá The Joy of Sex. Recenzovat tyto pikantnosti pravděpodobně nebudeme, jelikož oslovujeme také pařany nižšího věku, jejichž rodiče... a dál už ty kecy znáte.

S použitím zahraničních pramenů.

ANDREW + Cpt. Vlada

www.oldgames.sk





Westland Army Lynx





Takže, jestli vás zajímá, jakou že to hru se na nás chystá firma VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT vypustit, v jaké hře se budete vznášet ve vrtulnících a likvidovat proradné piráty se čtyřmi supermoderními bojovými helikoptérami, jste na správné adrese. Pokud vás nic z toho nezajímá, otočte!

Werewolf KA-50





Kamov Hokum KA-50 (The WEREWOLF)



Kamov Mi-8 Hip E



Bell Supercobra AH-1W

Po tisící mil otevřeného oceánu mezi Perským zálivem a Dálným Východem se pobřeží Jihočínského moře zužuje do úžiny užší čéšťan můj kobyli než jedna námořní míle. Den co den, hodinu co hodinu tudy pomalu míjí třpytivé mrakodrapy Singapuru až 200 lodí. Vody jsou zde mělké a obrovské tankery musí zpomalit až na 10 či 12 uzlů. Jediná kanoj s přídavným motorem zde ale snadno dosáhne rychlosti 20 uzlů. Řada lodí převáží více než 10.000$ na výplaty a další výdaje, což je pro neobuté obyvatele Indonésie žijící v chatrčích na souostroví Anambas příliš velké pokušení. Vystřelivši z temnoty zalesněného souostroví Anambas, útočníci se hákem zachytí na palubě lodí, přitáhnou kanoi pod převis nad kormidlem a vyšplhají na palubu neviděni. Vyzbrojeni pouze mačetami se dostanou na můstek a přinutí kapitána k otevření sejfu, vyberou obsah a zmizí v temnotě. Celá akce trvá 10-15 minut...

Síly Emilia Changa, hlavy pirátů ale začínají používat dokonalejší techniku, nakupují těžší zbraně a za oběť jim denně padá více životů a nákladu.

Průzkum jednoznačně označil souostroví Anambas za pirátskou základnu a tím i cíl tvé cesty.

Tohle všechno možná zní jako příšerná fikce a fantazie, ale ve skutečnosti se jedná o skutečné příběhy pirátství, které se v současné době v okolí Jihočínského moře odehrávají.

Ty jsi ale kapitán skupiny žoldáků a pilotů vrtulníků, kteří byli najati kartelem japonských, čínských, filipínských singapurských obchodníků za jediným účelem - najít a zničit organizaci, která krade cenný náklad z jejich lodí. Na palubě neoznačené vojenské zásobovací lodi se kromě tebe a tvých mužů nachází šest vrtulníků, se kterými musí tvůj tým zlikvidovat hrozbu Jihočínského moře.

Šest vrtulníků tvoří tyto čtyři typy:

Bell Supercobra AH-1W
Kamov Hokum KA-50 (The WEREWOLF)
Westland Army Lynx
Kamov MI-8 Hip E

Obrovské, nicméně omezené množství zbraní k dispozici tvoří:
M-197 25mm kanón
M-134 Gun Pack s dvěma 7.63 mm kanóny
BGM-71A TOW Protitankové rakety
BAe Sea Skua protilodní rakety
M-157 zásobníky obsahující 19x30mm Vysoce výbušných raket
UV-32-57 zásobníky, kterých jedna helikoptéra unese až šest a nabízí tak palebnou sílu 192 55mm neřízených raket
MI-9 Sidewinder

Nové vybavení (zbraně a helikoptéry) ale nejsou ihned k dispozici - musí být vydělány na základě úspěšného ničení pirátských základen a překažení pokusů o lodní loupeže.

WEREWOLF má plný strategicky-plánovací bitevní systém, ve kterém lze pohybovat lodí, tvořit vlastní mise a vykonávat rozhodnutí, která ovlivní výsledek celé akce. Úspěch či neúspěch akce ovlivní svět okolo a trvalé porážky povedou k tvému zničení piráty ještě dříve, než se ti podaří narušit jejich strukturu.

Pokud jde o technické provedení, VIRGIN hlásá, že půjde o nejrealističtější simulátor vrtulníku všech dob. Po grafické stránce se tedy rozhodně máme na co těšit a pokud jde o vlastní simulaci letu, nezbývá než doufat, že se firmě VIRGIN tento první simulátor podaří natolik, aby zaujal pozornost ostřílených počítačových pilotů. Naši pozornost totiž zaujal a my vám hru WEREWOLF KA-50 můžeme proto jen doporučit.
ICE

www.oldgames.sk

hRA MĚSÍCE

The elder scrolls: ARENA

Největší určitě, ale nejlepší? K nejlepší nemá daleko, ale bohužel ji k zemi táhne několik, možná zbytečných, nedostatků. Asi si pamatujete na nedávný krach Bethesdy jménem Terminator Rampage. I když je Arena, bohudík, už úplně jiné kafe, zdědila po svém předchůdci několik nedobrých vlastností, o kterých se zmíním později. Nejdříve se pokusím popsat to, jak neuvěřitelně rozsáhlý svět Arény vlastně je a na čem všem se budete moci vyřádit.

Představte si velké město viděné Ultimovským pohledem, kterým, podobně jako v LEGENDS OF VALOUR, procházíte. Do každého domu můžete vstoupit, většinou naleznete i více pater. Na ulicích se hemží spousta lidí. S každým z nich si můžete popovídat, zeptat se ho na místní klepy, na jméno a na profesi. Ptáte-li se po nejbližší hospodě, cizí člověk vám s radostí zakreslí její umístění a jméno přímo do vaší mapy. Ve městech jsou také chrámy, paláce, obchody, guildy mágů, kašny, lucerny, sochy, bazénky, šašci, žebráci... Přes den všechno žije normálním životem. V noci spadne opona tmy, oblohu zaplaví tisíce hvězd, rozsvítí se lucerny a okénka domů, okolo hospod se objeví šlapky a ulice se stanou nebezpečnějšími. Každé město má svůj specifický vzhled, svá náměstí, své zvyky a atmosféru. Některá města sestávají z několika set budov. OK, tohle všechno bych přežil, ale sakra: Arena má stovky měst!!! Plus kompletní venkov, tisíce lesů, políček, potoků, statků, usedlostí a vesniček. Desítky pevností poschovávaných v hlubokých lesích, které mívají několik pater a sklepení. A samozřejmě jsou zde místa záhadná a nebezpečná, o kterých se mezi lidmi jen šušká a které budete muset určitě navštívit právě vy. Ani po velkém úsilí jsem ovšem nenašel dvě věci: McDonalda a sexshop, takové mouchy by měli autoři příště určitě vychytat (vychytal - v noci jsou v blízkosti některých hospod prostitutky. Sice bez hamburgerů, ale sexy - ICE)

Namátkové zkoumání a prolézání takto obrovské země by vám zabralo několik let, takže na své cestě za odhalením mága přetvařujícího se za císaře dostáváte důležité rady od lidí a od své patronky Rii Silmane, zjevující se vám ve snech. Kromě desítek postranních úkolů (od doručování zásilek po složité získávání elfích magických předmětů) je vaším úkolem získat osm částí Hole Chaosu z provinciálních území Arény. S kompletní holí se vrátíte do centra země, do císařského města, kde svedete boj s mocným mágem. Tento závěrečný souboj se však ztrácí v nedohlednu, jelikož po dvou týdnech usilovného hraní mám teprve čtvrtou část hole. Delší dobu jsem byl zkysly na dně dungeonu Labyrinthianu nevěda, jak odpovědět na hádanky mrtvých bratří, kteří hlídají druhou část hole. Zatímco jsem přemýšlel nad hádankami, chodil jsem po Aréně a plnil žoldnéřské úkoly za pár zlatých. Občas jsem narazil i na něco většího jako je doprovod královské rodiny za šest tisíc dukátů a podobně. Jednou jsem znaven dorazil do menší vesničky a automaticky zamířil do hospody. Dal jsem si několik panáků (ano, v této hře se můžete dokonce i opíjet) a poslouchal jsem, co si lidé šuškají. Říkali, že vesnicí minulý týden projížděl jakýsi chlápek a nabízel na prodej informace o legendárním Elfím luku. Odjel prý do pevnosti Solitude na severu země. Vydávám se tedy za neznámým překupníkem informací do Solitude, kde již však není, jelikož právě odjel do Raheedu. Teprve v Raheedu jej nacházím a naše peněženky si chvíli povídají. Zakreslí mi do mapy místo, kde se nachází starý svitek. Za několik hodin již svitek držím v ruce, abych se dozvěděl, že luk se nachází na druhé straně Arény v zapomenutém bludišti. Za dalších pár hodin je luk již můj, avšak jaksi jsem pozapomněl na skutečnost, že jako hojič nemohu luky používat. Naštvaně jsem ho prodal zbrojíři v nejbližším městě za 100 000 zlatých (!) a v zuřivosti jsem pobil desítky civilistů, jatka musela být.

Tímto počínáním jsem procestoval (cestovat mezi městy můžete přímo po mapě) skoro celý svět Arény a objevil jsem spoustu dalších překvapivých

Rozsáhlejší nežli Krondor, stovky měst, tisíce budov, desítky obrovských dungeonů. Dostane se Arena mezi nejlepší RPG všech dob?





Noční bitka s obohou smrtkou je předem vyhraná

Těsně před nalezením první části hole, moment velkého napětí

Automapování s možností vpisování poznámek je okopírované z Ultim

detailů: země je rozdělena do podnebních pásů se kterými se různí počasí, lidé i zvyky. Na jihu se setkávám s černochy a Araby, na severu se statnými Normany. Různá je i vegetace: někde najdu listnaté stromy, jinde jehličnaté, někde palmy, kaktusy a keříky. Podle podnebí sněží, praží slunce nebo je všechno ukryto v mlze.
Stručně shrnu důležité nové nápady: máte možnost vytvářet si svá vlastní kouzla, takže v mém seznamu jsou nevídané tituly typu „baterka", „smrt" nebo „lékárna". Města a nedůležité interiéry jsou již zakresleny ve vaší mapě; automaping probíhá jen v dungeonech. Super je vystižení světla a stínu, hlavně v noci ve městech, když svítí okna a lampy nebo při vystřelení Fireballu do temné chodby je to velká podívaná. Lidé vám do mapy zakreslují nové lokace, a to ne pouze hospody, ale nové hrady a dungeony. K určitým místům ve hře se vztahují různé poznámky a komentáře, např. při průchodu vstupní chodbou dungeonu se vám v herním poli objevuje popis jeho vzniku a vaše úkoly, které zde musíte splnit. Bezva nápad a vylepšení proti Ultimě je způsob boje. Nestačí totiž pouze kliknout na pravé tlačítko myši - musíte ho podržet a jet myší ve směru úderu, získáte tak pocit skutečného tažení zbraně. Kool nápad je prokládání dungeonů nezvyklými šachtami-zkratkami pod podlahou, které jsem si pracovně nazval Metro protože spojují důležité lokace, takže fungují jako zkratky, což už jsem vám vlastně říkal, takže jsem se do toho pěkně zamotal, takže... chvíle rozmotávání. Výčet pochopitelně není úplný, na popsání takovéhle gigahry mi dvě stránky rozhodně nestačí, zbytek snad odhalím někdy příště v návodové sekci.
Břehůňské škeble byly vždy vyhledávanou pochoutkou impotentů, mají dost kalorií. Hlavně 100 mg chlóru a 2:13 poměr dusičnanu břednatého. Lekli jste se? To nic, právě čtete malou kulturní vložku s reklamním kontextem, ale zpět do Arény...
Hudba, ta je super! Na rozdíl od nadýmaných srdcí z TERMINATOR RAMPAGE dokonce ani zvuky nejsou špatné. O grafice by se dalo polemizovat. Některá místa jsou úchvatná, odvážné stavby osvětlené lampami obklopené palmami a fontánami. Euforické skladby se výborně hodí k reálnému prostředí měst, k jejich ruchu a životu. Prostředí autoři vytvořili přímo maniacké: v jednom z bleskových telefonních rozhovorů s ICEm jsem uviděl, jak reálně Aréna může působit. ICE zvedl sluchátko a zvolal „Já se z tý Arény po...!". Pak bylo na lince ticho, atmosféra tedy 90%. Naopak jindy, hlavně v interiérech, je prostředí nečekaně chudé, donekonečna se opakující. Dekorace stěn často křičí: „My nejsme 3D, my jsme 2D a nestydíme se za to". Občas je příběh prokládán extra obrázky, portréty vašich charakterů (opět můžete být muž či žena, kouzelník, bojovník, atd.) jsou také ucházející.
Přišel čas prozradit nedostatky. Pořádně mě rozladily prokleté hádanky, které provází nevyhnutelné úseky hry točící se okolo sbírání částí hole. Je trochu divné hrát hru několik týdnů a zkysnout na zmatené X-smyslné hádance. Možná mi dáte za pravdu, když onu zákysovou hádanku uvedu: „Jsem krásnější než tvář tvého boha, leč více zlý než špičatý démonův jazyk. Mrtví mě jedí neustále. Živí, jež mě pozřou, pomalu zhebnou, co jsem?" - co že to, sakra, může být?! Inu „NIC", vlastně tam docela hezky pasuje, ale těžko se na to přichází (tento ořech tvrdák rozlouskl právě ICE, dobrá práce).
Další trabl je časté opakování - většina kouzelných efektů vypadá stejně, interiéry a hlavně nepřátelé jsou stále stejní, inteligence protivníků veškerá žádná. Lidé vás posílají pro informace do chrámů a do hospod. V hospodách se sice dozvíte o práci, ale jinak se s vámi návštěvníci odmítají bavit. V drtivé většině chrámů se nedozvíte nic. Velký problém je v tom, že Aréna je z velké části vlastně okoukaná od existujících RPGček: generování charakterů na začátku formou otázek a odpovědí je převzaté z Ultimy VII. Mapovací systém je stejný jako v Ultimě 8, systém úkolů je velmi podobný Legends of Valour a opravování zbroje a brnění jsme už viděli v Blades of Destiny. Je to takové vytažení nejlepších nápadů z ostatních adventur, ale splácáno-dohromady to nevypadá špatně.
Aréna je také dost tuhá, obzvlášť v ní platí heslo „Jednou řež a dvakrát sejvuj", občas se totiž stane, že jste najednou mrtví nebo tuzí a někdy to máte prostě za sebou (ale já TO mám před sebou - Luke).
Často hra padá v nečekaných momentech, hlavně z nedostatku paměti EMS, píše veselou hlášku Memory list blown, ale to se větším programům někdy stává. Kromě výzbroje a brnění nesbíráte téměř žádné předměty, možná se však autoři záměrně vyhýbají zbytečnému zmatku. Při větším dění (např. sníh plus mnoho lidí) se program i na 66MHz kriticky zpomaluje. Na 386-kách se z nahrávání a z pomalosti scrollu stává pomsta boží. Obě Ultimy a Jurassic Park zatím zůstávají originální v chození nahoru a dolů, v nepravidelných a kulatých stěnách, nic podobného v Aréně není, jen pár ubohých vyvýšených plošinek. Ostatně, v tak obrovské hře nemůže na podobné detaily být místo.
Přes tyto chybky mohu těžko hodnotit Arénu jinak než kladně. Je obrovská a propracovaná, při bližším pohledu sice detaily ukazují své vady, ale v tak rozsáhlém programu jsou vady nevyhnutelné.
Neuvěřitelně návyková je dějová linie hry. Prostě hrajete až do padnutí, dokud další díl hole není váš. A to je samo o sobě zárukou dlouhé, ale tentokrát opravdu dlouhé, zábavy. Berte Arénu všemi deseti. Defektní mohou použít i prsů jedenácty, ale je to nefér.

ANDREW



Pod označením IRON GOLEM se skrývá skoro nepřemožitelný bojový robot.



Život v zimním městě vypadá opravdu jako život v zimním městě, kouzelné!



1. obrazovka inventáře (zbraně, brnění, peníze, level)
2. energie ubývá při boji
3. životní síla ubývá únavou nebo nemocí
4. mana potřebná ke kouzlení
5. přepínání mezi aktivní zbraní a sklákáním
6. levé tlačítko myši přináší mapu lokace, pravé mapu celé země
7. ikona kradení
8. status (čas, datum, místo, aktivní kouzla, zdravotní stav)
9. chci kouzlit...
10. zápisník (jaké jsou mé současné úkoly)
11. chci použít...
12. táboření, v hospodě automaticky do najatého pokoje
13. podle ikony 7 nebo 9 se zde nachází kouzla nebo předměty



Západ slunce vypadá opravdu jako západ slunce. Kouzelné



Cestování po mapě je jednoduché a pohodlné, k dispozici je dokonce automatické vyhledávání měst



Postrašení rasistické choutky přerostly v šikanování černochů

score	86%
Název hry:	THE ELDER SCROLLS: ARENA
Výrobce:	BETHESDA SOFTWORKS
Žánr:	Fantasy
Styl:	Dungeon
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	90%
Grafika:	80%
Zvuk:	90%

www.oldgames.sk

Mapa Mystary je rozdělena na jednotlivé země, které jsou odlišeny jednotlivými soupeři. Úchvatné.

Fantasy empires

Když se setká WARLORDS-2 s GAUNTLETem, může vzniknout buďto totální propadák anebo bomba.



Další elfí hrdina při práci pod hradbami obléhané pevnosti.

FANTASY EMPIRES je bomba. Stručně řečeno - je to originální skloubení klasické strategické hry s hrou akční. Strategie se dostává do zcela jiné dimenze díky sledování pohádkových postaviček na vlastní oči a dokonce možností jejich ovládání přímo v průběhu kterékoli bitvy. Ale nepředbíhejme.



ELF
Ty něžné éterické bytosti jako elfové se ve FANTASY EMPIRES promění v nebezpečné hrdiny s luky, šípy a meči. Tvoří tak univerzální postavy vhodné pro ostřelování nepřátelských řad z dálky, ale i pro boj zblízka. Škoda jen, že mají tak veliké uši.

Každé bitvě předchází rozmístění zúčastněných jednotek na mapě území. Dobrý nápad, ne?



STRATEGIE - ZÁKLAD STÁTU

Strategická část hry, která se na rozdíl od akčních scén nedá vypnout, se odehrává v jednotlivých tazích (hráč vykoná vše potřebné a předá žezlo protihráči či počítači a tak pořád dokola) na mapě pohádkové země Mystara, která je rozdělena na 98 regionů, které jsou seskupeny do 12 různě velkých zemí. Kromě toho, že mají všechny země jinou historii, jiný povrch a rozlohu, jejich regiony mohou produkovat rozličné rasy válečníků (přesně podle oficiálního klíče D&D - v lese najdeme s největší pravděpodobností elfí lučištníky, v horách se bude výborně dařit trpaslíkům, na rozlehlých travnatých pláních se budou prohánět bojovníci atd.), odvádět různě vysoké poplatky a hlavně - jsou tady země strategicky výhodně položené a země nevýhodné, ale o tom zase někdy jindy a někde jinde.
Cílem hry je zničit všechny protivné protivníky (od jednoho do čtyř, z nichž libovolný počet může být ovládán lidskými faktory, resp. jinými hráči a jejichž úroveň a zkušenost určuje zároveň obtížnost hry - u těch počítačem ovládaných), ovládnout zemi a splnit tak úkol Pána Jeskyně. K tomu je ale nezbytně nutné zvládnout pár důležitých věcí. V žádném případě nelze vítězství dosáhnout bez volby postavy, bez armády, bez hrdinů, bez magie, bez stavění budov a opevnění, bez diplomacie, bez válečných strojů, bez dobývání nových území a bez spousty času. K jednotlivým nezbytnostem teď trochu blíž.

ŘEKNI MI CO CHCEŠ A JÁ TI POVÍM, JAKÝ JSI

Než hra samotná začne (nepočítám deset tréninkových scénářů, kde jsou již armády s veliteli vytvořeny a rozmístěny - tyto scénáře slouží jen k procvičení) je nezbytně nutné vytvořit si vlastní postavu. Generátor postav se od ostatních SSI příliš neliší. Je jen možné dodat nějaké peprné poznámky k životopisu své postavy. Na výběru postavy však nesmírně záleží - FANTASY EMPIRES nabízí 5 resp. 6 ras „hrdinů", každý se svými specifickými vlastnostmi. Úroveň zkušenosti přitom roste nejvíce hrdinovi s rasou vytvořené postavy a vojsko stejné rasy jako velitel je nejsilnější.

ČERVENÝ ŠÁTEČKU KOLEM SE TOČ, TÁHNEME NA ELFA NEVÍME PROČ

Armáda je solí země. Bez vojska se sice dá vítězství dosáhnout, ale je to možné jen se SUPER silnými hrdiny. Proto každý soudný hráč vytváří svoji armádu - národnostní třenice tady nejsou, a tak může být armáda libovolně smíšená - elfové po boku trpaslíků, hobiti vedle skřetů, kouzelníci s druidy a oživlými mrtvolami. Každá rasa má svoje výhody a je vhodná na jiné účely - elfí obránci s luky a šípy na hradbách jsou téměř neporazitelní, na bitevním poli se zase uplatní vojsko se zbraněmi pro boj zblízka, podpora kouzelníků a klerikú taky není k zahození...

KOMU SE NELENÍ, TOMU JDE VELENÍ

Na začátku každé hry dostane hráč kromě jednoho království (bohužel bez jakékoli známky po princezně), hrstky zlaťáků a dvou zbrojnic také pět hrdinů - bojovníka, elfa, trpaslíka, klerika (ze kterého se po dosažení úrovně 9 může stát druid, proto 5 resp.6 - aha!) a kouzelníka. S rostoucí zkušeností a úrovní hráče roste i úroveň těchto hrdinů.
Hrdinové mohou být vysíláni na různé obtížné a výhodné úkoly, z nichž mohou přinést nejrůznější kouzelné předměty pro vlastní potřebu - ochranné prsteny, sedmimílové boty, speciální meče, luky, sekery, palice, elfí pláštíky neviditelnosti, šípy teleportace (roztomilé náboje do elfích luků, které odteleportují zasaženou postavu z bojiště), ale i předměty obecně prospěšné celé říši - magické koule (skleněnky), zrcadla „pasti života" (s nimi je možné „odchytávat" nepřátelské hrdiny,„ žezla zvyšující daně), kouzelné hůlky atd. Kromě předmětů si hrdinové z těchto úkolů přinesou i zkušenost, která je ve FANTASY EMPIRES, stejně jako v ostatních hrách SSI k nezaplacení. Armáda v čele se zkušeným hrdinou je velice silná. Hrdinové jsou také jediné postavy, které dodávají magickou energii do zásobníků pro kouzlení (ovšem že jen kouzelníci, klerici a druidi).

ALAKAZAM, ABRACADABRA, HOCUS POCUS a SAUSAGES

Kouzla a čáry jsou důležitým zpestřením každé fantasy hry. Tady kouzel sice mnoho není, ale o to jsou zajímavější. Kouzlit je možné jednak ve strategické části - sesíláním pohrom na nepřátelská území, jednak v části akční používáním bojových a obranných kouzel. Kouzlit lze jednak magickými předměty přinesenými z úkolů hrdiny, jednak pomocí hrdinů samotných. Existují tři druhy kouzel - kněžská, magická a kouzla druidů (zemětřesení, meteorický roj, cížívá smrt, tornádo, blesk...). Magická energie je však omezená, a tak je nutné buďto vybářet stále nové a nové hrdiny, cvičit staré anebo prostě energií šetřit.



Jedním z nejúčinnějších kouzel je roj meteoritů. Ničí jednak nepřátelské budovy, ale občas i nějaká ta "bekrdička" zdecimuje celou četu vojáků.

M-USER
Díky schopnosti sesílat firebally v jakémkoli množství jsou kouzelníci, či "uživatelé magie" nejlepšími hrdiny. Jediný vycvičený kouzelník dokáže snadno dobýt celý hrad, včetně zničení ochranných valů. Kouzla jsou prostě kouzla...



FIGHTER
Tak tenhle fešák je bojovník. Tedy - hrdina bojovník. Má zbááášnie veliký meč, rychle píchá, seká a tak. Jako hrdina v boji je použitelný, ale pouze s lepší zbraní, pro kterou se musí vydat na nebezpečný úkol. Stejně jako všichni ostatní.





Kouzelníci nikdy nemají problémy s dobýváním hradů. Problémy bude mít zřejmě druhý hráč, až se s kouzelníkem setká

score	85%
Název hry:	FANTASY EMPIRES
Výrobce:	SSI/ SILICON KNIGHTS
Žánr:	Fantasy
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	90%
Grafika:	75%
Zvuk:	85%

CLERIC
Tihle sympatičtí kněží žijí v uctívání božstev, modlení a tak. Kromě toho mají veliké palice. Obouruční. Kromě toho, že dokáží kouzlit se po dosažení 9. zkušenostní úrovně mohou změnit v Druidy. A znáte to "Já jsem Druid, kdo je víc..."



DRUHÁ STRANA MINCE
OK, takže ICE je zase jednou až po uši v euforii. Nepochopte mě špatně: Fantasy Empires opravdu je dobrá hra, ale taková bomba to zase není. Ve srovnání s jakoukoliv opravdovou strategickou bombou (Dune II, Populous II, Colony) se z ní stává pouze další řadové SSI, takový už je život.

ANDREW

DWARF
Ještě si nějak představujete Thorina, Gimliho nebo jiného trpaslíka z trilogie Pán prstenů, třeba vaše představy sedí právě na tenhle trpasličí hrdina. Trpaslíci jsou malí, podsadití, bradatí a mají veliké obouruční sekery. Zajisté...



KDYŽ MÁŠ SRDCE ZJIHLÉ, KDYŽ MÁŠ POTÍŽE, TAK DEJ CIHLU K CIHLE...

FANTASY EMPIRES ale není jen bojováním a kouzlením, případně posíláním hrdinů na smrt. Je to také budování království se vším všady s většinou toho, co k tomu patří. Tak jmenovitě - po dobytí každého území je prioritou postavit pevnost, aby byl v zemi zachován řád a klid (tzn. aby vojáci nedezertovali či nebyli pobiti domorodci a hlavně, aby země odváděla daně do královské pokladny). Mezi další možnosti patří stavba hradu, resp. jednoho ze čtyř druhů hradů - od čtyř zdí až po rozsáhlý a téměř nedobytný komplex zdí, věží a bran. Samozřejmě je důležité vytvářet vojsko a hrdiny - k tomu slouží zbrojnice, chrámy kleriků a čarodějnické věže. Za peníze lze koupit prostě všechno. Jen je získat...

PACTA SUNT SERVANDA

Pokud si hráč zvolí větší množství protivníků a necítí se být zrovna silný, má možnost spojenectví se svými sousedy. Za úplatu je možné koupit si mír na několik tahů dopředu. Otázka, zda nepřátelé neuzavřou mír a potom zmenadání nezaútočí je stále otevřená. Ostatně hráč může učinit totéž, i když mu to poškramotí morální kredit nážněm.

UTÍKEJTE, MAJÍ FEKÁLNÍ NÁBOJE

Oblíbenou husitskou zbraní byly katapulty vystřelující sudy s obsahem toalet použitých většinou významných a obvykle značně zapáchajících husitů. Ve FANTASY EMPIRES sice tyto náboje nejsou, zato katapulty zůstaly. Jejich výroba je náročná (4 tahy), životnost krátká, ale ničivost strašná. Katapulty jsou spolu s beranidly jediným způsobem, jak dobýt hrad bez pomoci kouzel. Zatímco beranidlem lze jen vyrazit bránu, katapult srovná hradní zdi se zemí. Kromě katapultů a beranidel lze vyrábět rovněž gigantické samostřily vystřelující metrové šípy. Velice ničivé.

TO JE TA ZEMĚ ZASLÍBENÁ, ELFY A KLERIKY OPLÝVAJÍCÍ

Všechny předchozí body by nebylo možné realizovat bez toho nejdůležitějšího - územní expanze. Nikdo nečeká, že hrdinové a vojsko se nechají vraždit zadarmo. Čím větší armáda, tím větší výdaje na žold. Pro udržení silné říše je nezbytně nutné starat se o dostatek příjmů a jediný způsob jak finance obstarat je expanze a zdanění. To je také to, o co ve hře jde - ovládnutí Mystary. Neutrální území se dobývají relativně dobře, ale území obsazená nepřáteli - co myslíte?

ČAS JSOU PENÍZE

A jestli nechcete, aby vám uteklo opravdu hodně peněz, FANTASY EMPIRES nikdy nehrajte, protože se do téhle hry určitě tak zakousnete, že vás připraví o mraky času (tzn. i o hodně peněz, ha!)

ŘEŽ - PŘÍTEL ČLOVĚKA

Nakonec krátce k tomu nejzábavnějšímu - akčním scénám - koření celé hry. Setkají-li se dvě znepřátelené armády na mapě, dochází k bitvě. Bitvy je možné nechat řídit počítačem, kdy je vypočítána síla, zkušenost a poloha obou armád a vítěz určen automaticky. Pokud se ale rozhodnete pro tu pravou akci - máte jedinečnou možnost stát se jakýmkoli vojákem či hrdinou a ponořit se do bitevní vřavy v 2D selevenci zpracované ve stylu GAUNTLET, EAGLES NEST či SPECIAL FORCES (anebo ve stylu STEEL EMPIRE, předcházejícího výtvoru týmu SILICON KNIGHTS, pokud si ovšem někdo ještě vzpomene na staříčké války robotů). Zatímco s ovládáním vojáků taková legrace není, chopí-li se hráč ovládání hrdiny, stane se z něj téměř nepřemožitelný bojový stroj (na monitoru). Při hráčem ovládané bitvě rozhoduje o vítězství strategie, rozmístění jednotek, nasazení těžkých zbraní, rozvrh útoků na hradby a také akční schopnosti.

Grafika bitev není nijak převratná, ale je přehledná a jasná. Právě možnost účastnit se na vlastní oči každé bitvy činí z FANTASY EMPIRES ojedinělou podívanou - kdo by se nechtěl stát kouzelníkem, který jediným fireballem zboří hradby pevnosti, kdo by se jako bojovník nechtěl ohánět mečem uprostřed bitevního pole, kdo by nechtěl svými elfími šípy z hradeb rozsévat zkázu v řadách útočníků.

MYSTARA A JEJÍ KRÁSA

Velkým kladem FANTASY EMPIRES je možnost libovolného "vžití se" do hry. Milovníci pohádek a tajemna si nastaví všechny zvukové i grafické efekty naplno - hra se sice zpomalí, ale budou ji provázet mluvené rady Pána jeskyně, efekty při sesílání kouzel a stavění budov, milovníci akce se zúčastní všech bitev a pokusí se je dovést k vítězství, strategové zase tohle všechno vypnou a budou se starat jen o silné království, nevyhranění typy jako já budou všechno kombinovat, ale všichni budou mít něco společného - vynikající zábavu a okouzlení z FANTASY EMPIRES.

ICE

www.oldgames.sk



Task Force 1942



Tak jako kolega Andrew i já nemám simulátory příliš v lásce. Při vyřčení slova simulátor, mě začíná bolet břicho, přestávám vidět, začínají mi padat vlasy, dostávám stařecký třes a nemohu pohybovat nohama. Přes tyto všechny komplikace, nebo snad právě proto, jsem se rozhodl o jednom takovém simulátoru napsat. Doufám, že můj vztah k simulátorům nijak nepoškodí tuto recenzi a když ano, tak se s tím nedá nic dělat

V poslední době vydává simulátory snad už jen Microprose. Ne jinak je tomu i u hry Task Force 1942: jak už z názvu vyplývá, jedná se o simulátor námořních bitev a to konkrétně během druhé světové války, roku 1942-1943. Operace v jižním pacifiku se staly již nejednou oblíbeným námětem programátorů, jmenujme například jen Great Naval Battles. Task Force se však zabývá těmito konflikty velice podrobně a už samotná legenda je velmi hutná a obsáhlá. Námořní operace se točí hlavně okolo slavné bitvy o Guadalcanal, dále můžete zasáhnout do bitvy o Solomonovy ostrovy, podívate se na Vella Lavella atd. Než se však pustíte do hry, doporučuji všem nejprve důkladně pročíst manuál, který je skutečně po všech stránkách perfektní. Podrobná charakteristika lodí, dokonale popsané ovládání, mraky historického čtení a několik dalších lahůdek. K manuálu je přiložena i originální mapa přesného geografického zobrazení Guadalcanalu a přilehlých oblastí. Pokud již máte vše důkladně prostudováno, můžete se konečně vrhnout na hru. Nejprve si musíte vybrat typ hry: jednotlivé bitvy, rozsáhlou operaci Guadalcanal, nebo si sami nadefinovat libovolný souboj. Podle mne je nejlepší možnost číslo 2. K dispozici jsou vám zde všechny americké lodě, které byly u Guadalcanalu. Vy můžete operovat s kteroukoliv z nich a tak z povzdálí dirigovat celou operaci. Samotné ovládání lodí je zajímavé, ale přitom nijak převratně řešené. Něco podobného jsem již viděl u Silent Service.













Všechna důležitá zařízení jsou dokumentována obrázky, na kterých se pohybujete pomocí myši, či joysticku. Vůbec celé ovládání je v této hře netradičně řešené. Hru můžete ovládat pomocí myši a klávesnice, joysticku a klávesnice, anebo dokonce klávesnicí joystickem a myší dohromady. Už se vidím jak třímám v jedné ruce joystick, v druhé mačkám myš a do klávesnice mlátím nosem (mě napadá ještě jiný způsob - ICE). Opravdu nádhera. Dohrát celou operaci v Gudalcanalu dá zabrat. Velké bitvy se dají po jistém tréninku zvládnout, ale občas musíte splnit nějakou strategicky důležitou misi. Například přetransportovat vojenskou posádku či pohonné hmoty, nebo ochránit konvoj 20 tankerů za pomoci dvou torpédoborců a jednoho křižníku. Hra má bohužel i několik historicko-technických chyb a nedostatků. Když pomineme ty historické, na které lak stejně ani nepřijde, tak mě zaujaly především tyto. V poklidu jsem si řídil heavy destroyer, když tu na mě začaly dopadat spršky střel. To by samo o sobě nebylo tak zajímavé nebýt toho, že oponent nebyl nikde vidět a ani na radaru nezářila žádná podezřelá tečka. V manuálu se sice píše, že při zaměřování lodí na dálku záleží na kvalitě radaru, ale já jsem měl na lodi ten nejlepší a přesto nic. Takže když máte smůlu, může vás na dálku vydusit kdo kdo. Další zajímavost je ta, že torpéda jsou v této hře absolutně neúčinná. Dvacet minut jsem pálil torpéda do poškozeného křižníku a nic. Hudba je ucházející, ale spíše nic moc.
Někdy je hra zbytečně zdlouhavá a některé souboje jsou si tak podobné, že je po čase můžete hrát i poslepu. Příznivci tichomořských válek si jistě přijdou na své, ale mně tato hra začala po 14 dnech nudit. Ach jo, já asi fakt nemám rád ty zatracený !!/%?,!uffff simulátory.

PETER LEE

DRUHÁ STRANA MINCE
Přečetl jsem několik tun knih týkajících se bitev v Pacifiku v průběhu druhé světové války. Mám rád námořní bitvy. Mám rád firmu MICROPROSE a simulátory mi nevadí. Snad právě proto pokládám TASK FORCE 1942 za jeden z nejlepších strategických simulátorů. Ovšemže to není hra ve které si člověk sedne ke kanónu či torpédometu a pálí do umdlení. Ale právě proto je tak dobrá. Ovšem jen pro milovníky námořních bitev, to je to.
ICE

score	70%
Název hry:	TASK FORCE 1942
Výrobce:	Microprose
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	65%
Grafika:	85%
Zvuk:	65%

www.oldgames.sk



Start z letadlové lodi je poměrně nezáludná záležitost.

Milé Spectrum

Holobyte,
Tvůj Falcon 3.0 již dlouho naprosto s přehledem vede na mé soukromé herní hitparádě. V každé své volné chvíli usednu před počítač, do pravé ruky uchopím joystick, levou rozprostřu nad klávesnicí a vydávám se hájit vymoženosti západní demokracie tu do Jižní Korey, tu do Izraele, tu na Kurilské ostrovy. Není proto divu, že každý doplněk k Falconu vítám s nefalšovanou radostí (můžeš se zeptat v prodejně SCORE, vždy když očekávají nějakou novinku, nemine den abych se tam neobjevil se zoufale neoriginální otázkou: „Už to přišlo ?“). Operation Figting Tiger, první doplněk, mě nadchl hlavně již zmíněnou kampaní na Kurilských ostrovech, kde nelze bezhlavě střílet na vše rudé, ale je potřeba dodržovat pravidla nasazení. Druhý doplněk, MiG-29, překonal veškerá očekávání - Fulcrum skutečně létal úplně jinak než Falcon, ale hlavně - je neuvěřitelně osvěžující vykašlat se jednou na hájení demokracie a napomáhat šíření říše zla do celého světa. Není se tedy co divit, že zatím poslední doplněk, simulátor letounu F/A-18 Hornet mě naplňoval nesnesitelnou zvědavostí už od svého ohlášení. Možná Tě budou zajímat mé dojmy.

[illegible]



Novinka v Hornetu - celoobrazovková přístrojová deska.



Tohle přistání dopadlo dobře.

na cvičení Red Flag. Už první pohled do kabiny mě potěšil. Dva krásné multifunkční displeje, každý schopný zobrazit stav motorů, indikátor ohrožení, radar, umělý horizont nebo zaměřovač protizemních raket - to je od tebe skutečně hezké. Už se nebudu muset, jako ve Falconu, rozhodovat, zda chci při útoku na pozemní cíle vidět na radar nebo na zaměřovač Mavericků. HUD se Ti také povedl - ačkoliv ten kroužek radarového zaměřovače kanónu by možná mohl být o trochu menší.
Jen co jsem se v kabině usadil a zorientoval, nastartoval jsem motory a namířil si to na start. Za pár vteřin jsem byl ve vzduchu a nastal čas vyzkoušet si, jak se s tím vlastně létá. A další příjemné překvapení - osmnáctka se ve vzduchu chová opět úplně jinak než šestnáctka nebo devětadvacítka ! Možná se divíš jak to, proč nad tím tak jásám, asi se Ti to zdá být samozřejmé, ale věz, že u ostatních „víceletadlových“ simulátorů to tak často zdaleka není - většinou se v nich jednotlivá letadla liší jen maximální a pádovou rychlostí. Chvíli mi asi ještě bude trvat než stoprocentně ovládnu všechny vlastnosti svého nového letadla (přece jen, ovládá se obtížněji než F-16, ale zase ne tak těžko jako MiG-29), ale už teď vidím, že až to dokážu, bude to nádherné polétání. Tak jsem tedy udělal několik okruhů nad základnou, vyzkoušel pár základních manévrů a nasadil na přistání - a opět ti chci za něco poděkovat. Ten obrys paluby letadlové lodi nakreslený na přistávací ploše je opravdu vynikající nápad - než se odhodlám startovat ze skutečné lodi, budu na něm hodně trénovat, abych zbytečně neriskoval. Přece jen, není to legrace, trefit se na pohybující se uzoučkou a kraťoučkou palubu tak, abych nic nerozbil a ještě zachytil hákem za jedno ze čtyř brzdících lan (pokud možno to druhé od konce).
Asi víš, že ta správná zábava není při cvičném létání, ale při ostrých bojových misích. Vím to i já, takže hned jak jsem získal základní návyky pro létání se Sršněm, vydal jsem se do boje. Kam, to bylo předem jasné. Nová už sedmá kampaň, se tentokrát koná v místě které je mi mnohem bližší než všelijaké Panamy, Kuvajty nebo Indie. Tedy, vzhůru do Bosny ukázat Srbům, zač je toho loket ! (Mimochodem, už se těším až se této kampaně zúčastním na druhé straně, jako pilot srbského MiGu-29. Yankee Go Home !). Teprve ve víru boje se projeví skutečné vlastnosti letadla, jeho klady i zápory. Na vlastní kůži jsem si ověřil, že Hornet je letadlo s trochu jiným určením než Falcon. Je silnější, unese mnohem víc výzbroje, ale s obratností je to o něco slabší. S tím se ale musí počítat, a obratnější protivníky likvidovat z odstupu. Pokud se přece jen dostane do „psího souboje“, musí pilot bojovat výrazně jinak než s Falconem, utažené zatáčky na maximálním přetížení s Hornetu totiž vedou k rychlé ztrátě rychlosti.
Ale bohužel, ve víru boje se projeví i ty nedostatky, za které nemohou konstruktéři firmy McDonell Douglas, ale Ty, Spectrum Holobyte, jako autor simulátoru. Naštěstí jich není mnoho, ale ten hlavní je skutečně nepříjemný: radar. Chápu, že na poměrně malém kousku obrazovky nejdou dělat zázraky, ale tak jak vypadá teď má jednu velkou vadu na kráse. Pokud zaměřím cíl, zobrazí se mi numerické informace o něm hned vedle jeho obrazu - a to je špatně, protože se většinou všelijak překrývají s ostatními cíli a pomocnými čarami na obrazovce, takže jsou v podstatě nečitelné. Dále mě mrzí, že kolem letadlové lodi nejsou žádná doprovodná plavidla, a že často hned po startu zjistím, že dvě míle od lodi letí dvojice Su-24, a že na palubě letadlové lodi není vidět ani jeden člen posádky, ale uznávám, že to nejsou věci klíčové pro vlastní simulaci.
Milé Spectrum Holobyte, Hornet mé očekávání nezklamal, ale po pravdě řečeno, ani nijak výrazně nepřekvapil. Můžeš si za to v podstatě samo, z minulosti vysoko nasazená laťka se překonává jen těžko, ale pomalu by to chtělo něco výrazně nového a originálního. Jestli budeš stále vydávat další a další stíhačky pro Falcon 3.0, ztratíš spoustu v současnosti spokojených zákazníků. Mám dojem, že to pro Tebe není novinka, o tom svědčí různé pověsti o Falconu 4.0 (konec 1994 nebo začátek 1995), pro který prý bude jako doplněk i dávno slibovaný A-10 Thunderbolt II, nebo o simulátoru tanku, schopném spolupracovat po modemu nebo po síti s Tvými leteckými simulátory, jenom pevně doufám, že pověsti nezůstanou pověstmi.

Tvůj Bob

P.S. Ty nový čmoudíky co vyčmouděj ze zasaženýho letadla se ti opravdu povedly. A díky, že sestřelený letadla za sebou opět občas nechávají ohnivou stopu.

Hornet - Naval Strike Fighter



V tomto okamžiku jsem měl pouze mlhavé podezření, že pokus o přistání skončí tragicky.

score	82%
Název hry:	**HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER, DOPLNĚK PRO FALCON 3.0**
Výrobce:	Spectrum Holobyte
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	**50%**
Atmosféra:	**85%**
Grafika:	**80%**
Zvuk:	**70%**

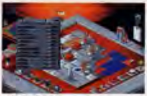
GENESIA

Vezmeme Settlers, smícháme je s Populous a Powermongerem a dochutíme několika kapkami nových nápadů. Podáváme s citrónem a ledem.



Informační systém - 1. obrazovka.


Hladoví? Já taky.


Bude zima, bude mráz.


Skladiště. Skoro prázdné. Bude zle.

Firma Microids nikdy nepatřila mezi velikány světa počítačové zábavy. A pokud vím (možno sa mýlim), nikdy se nepouštěla do strategických her. Je-li tomu tak, není Genesia špatným začátkem. Dostáte se v roli vůdce skupiny osadníků. Vaším úkolem je zajistit podmínky pro přežití a rozvoj vaší kolonie, výhledově pak expandovat na další území a porobit osady nepřítele. Začínáte na jednom z XX území, na mapě se mimo vás nachází jedna či dvě další kolonie (volitelně). Nejprve musíte zajistit základní obživu (jídlo, vodu) a stavební materiál (dřevo, kovy, kámen). K tomu je třeba mít pracovníky různých profesí. Na začátku jsou všichni vaši lidé osadníky, vy je však můžete kvalifikovat na některé z X dalších „profesí" - farmáře, stavitele, vynálezce, kováře, dřevorubce, tesaře či specialisty. Přitom je třeba vzít v potaz i skutečnost, že jak se mění roční období, pracovníci některých profesí zůstávají nevyužiti - např. farmáři v zimě nepracují a spí, je tedy vhodné na toto období využít jejich síly jinde.
Pokud máte své lidi šikovně rozmístěné a k dispozici dostatek volného území (možno vyčistit), můžete začít plánovat ekonomickou strukturu vašeho království. Nejprve je třeba postavit některé důležité stavby - skladiště, studnu, potom i první pole... Tyto stavby vybíráte ze speciálního menu, kde najdete i údaje o nutných finančních a materiálních nákladech. Později tak budete moci obehnat své území zdí, postavit silnice, obchody, hospody, první kasárna... Ano, pokud vaše kolonie prosperuje, je čas na expanzi. K tomu slouží bojové ikony v pravé části obrazovky. A tak to jde stále dál a dál a dál až do úplného vítězství či totální smrti.
Co se zpracování týče, něco už asi napověděl úvod. Graficky se hra velice podobá starým dobrým Populous - jak výřezem detailu hrací plochy, umístěním ikon a mapy, tak zobrazením krajiny a systémem ovládání. Dějově je Genesia podobná novému hitu fy Blue Byte, hře Settlers. Máte možnost volit, kde chcete stavět a jaké budovy chcete stavět, jsou tu skladiště a jiné funkční budovy (do všech se můžete „podívat", tj. získat informace o tom, co se v nich děje). Podobné je i rozvrstvení obyvatelstva do různých profesí, animace jednotlivých postaviček a podrobný informační systém. Na druhou stranu má Genesia i mnoho rysů odlišných. Je to např. fakt, že hra neprobíhá v reálném čase - Genesia používá zajímavý hybrid systému reálného času a tahů, tj. hráči se střídají systémem tahů, avšak během tahu stavíte, organizujete a bojujete v reálném čase (huh!... no... až to uvidíte, pochopíte). Střídání ročních období je už sice známé z Powermongera, zde ho však (co se strategie týče) autoři použili trochu jiným způsobem. Příjemným rysem je možnost vynalézání (to dosti chybí u Settlers, kde hra s ubíhajícím časem nepřináší vůbec nic nového), zajímavé je i zapojení náhodných elementů (vaši lidé mohou onemocnět) nebo možnost detailně se informovat o každém jednotlivém človíčkovi na obrazovce.
Co se náplně a systému zpracování týče, je Genesia hrou dosti zdařilou. Co na tom, že je to koktejl smíchaný z mnoha použitých nápadů - důležité je, že je smíchaný dobře. Hra je dostatečně promyšlená na to, aby dokázala udržet vaši pozornost (případně nadšení) po patřičně dlouhou dobu. Rád bych však upozornil na některé nedůslednosti a slabiny ve zpracování. Je to jednak grafika, která není ideálně detailní - pro necvičené oko je někdy obtížné rozpoznat zelený kopeček od normální travnaté plochy nebo „prokouknout" korunu košatého stromu. Ve vykreslení krajiny a animaci postaviček je Genesia ve srovnání s výše jmenovanými hrami trochu pozadu (totéž bychom mohli říci i o zvukových efektech).

score	70%
Název hry:	GENESIA
Výrobce:	Microids
Žánr:	Fantasy
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	80%
Grafika:	70%
Zvuk:	60%

Výsledek je sice stále ještě dobrý, ale málo platné, dnešní době by více odpovídalo rozlišení SVGA (hned by bylo po problému). Druhou výtku bych měl k rychlosti. Nejde o to, že by hra obecně byla příliš pomalá nebo rychlá, problém je v tom, že její rychlost v závislosti na hardware podivně kolísá. Na 486-ce na 50MHz je hra příliš rychlá (přes celou mapu přescrolujete během pěti sekund - zkuste se pak někde včas zastavit), na 386-ci na 25MHz je hra pomalá na hranici únosnosti.
Závěrečný verdikt bude dosti jednoznačný - pokud jste v minulosti hráli některé výše jmenované populousoviny, doporučuji vám překousnout všechny vady na kráse a Genesii si zahrát. Ostatní fandové počítačových her (tj. ti, kteří žádné populousoviny nehráli a kterých je jako osmipalcových disket) koupí Genesie riskují zmatek a rozčarování z poněkud příliš složitého a zamíšeného programu.

TAD

www.oldgames.sk



Porada před bojem s pastičkami

score	59%
Název hry:	FURY OF THE FURRIES
Výrobce:	Mindscape
Žánr:	Fantasy
Styl:	Akční
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	45%
Atmosféra:	50%
Grafika:	50%
Zvuk:	55%

FURY OF THE FURRIES

Hledání ztraceného času aneb počítačový pravěk v moderním provedení.

Nejsem vůbec příznivcem střílecích, skákacích či jinak jednoduchých a bezduchých her. Většinou takovéto nabídky odmítám.
Diskety se střelbou v záhlaví či na obrázku obalu odhazuji s odporem do koše na odpadky nebo bleskově mažu z disku.
Ale tihle kulatí míčkové či panáčci, vlastně nevím, jak je nazvat, mi přece jen trochu k srdci přirostli. Objevili se na obrazovkách počítačů již několikrát, ale tentokrát jsem si je přece jen nahrál, abych ve chvílích odpočinku mezi různými Questy či Larryho sexuálními dobrodružstvími mohl jen tak lehce pokukovat po obrazovce, vymýšlet drobné fígle na rozbíjení skal, potápění pod vodou, vystřelování ohnivých koulí či jen jednoduché přisávání na různé zdi, výtahy, kameny či další menší nebo větší překážky, které se v jednotlivých úrovních objevují.
Hry s Tinies, jak jsou panáčci nazýváni, nepatřily nikdy ke špičce svého žánru, nelze je nijak srovnávat s Lemmingsy či podobnými trpaslíčky.
Principem hry je najít v každé úrovni východ, což se pochopitelně level od levelu liší a komplikuje. Tahle myšlenka sice patří do babiččiny krabičky a pravěku počítačové zábavy, ale v tomto zpracování je přece jen něco nového. Panáčci se mohou dle potřeby přeměňovat do čtyř rolí: potápěče, požírače kamení, plivnika ohně či přicucávače. Během putování jednotlivými patry současně sbíráte i mince, které vám přidávají životy, vydatná to pomoc. Ztratit život totiž můžete mnoha způsoby. Něco vás sežere, některý kámen vás přimáčkne, kamsi spadnete, vrhnou se na vás odporní krabi,



Takhle jsou docela milí, ne ?

propíchnou vás ostré kaktusy, otráví vás jedovatí škorpióni, apod. Během rychlého běhání, přicucávání, potápění a dalších pohybů sbíráte stále penízky, které ve větším množství pouští do další úrovně.
Hra je graficky dobře a poměrně čistě provedena, hudba je správně vybraná k celkově spíše legračnímu konání, než k vážné pařanské práci. Prostě oddychovka, která těm mladším bude připadat možná komplikovaná a krásná, těm středně pokročilým a vzdělaným jednoduchá a legrační a nám starým mazákům prostě jen pitomoučce směšná.
Pokud ale budete zabráni do řešení komplikovaných zákysů v nových Sierrách, dungeonech či už budete chtít pozvednout zarudlé oči od svých létacích, plavacích či jiných simulátorů, najděte rychle Furíky (to je to pravé, jak je nazvat!!). Budete se i chvílemi chechtat, chvílemi proklínat, chvílemi se nudit, ale roz-



Další cesta z pasti své planety

hodně si zdraví nezničíte.
Já se musím přiznat, že už z historie gamesení něco pamatuji. Začínal jsem kdysi úplně jednoduchými černobílými skákačkami a střílečkami na Sinclairu, pak jsem se propracoval přes Commodore, který také nebudil žádné záchvaty šílenství pro svoji pomalost, malou kapacitu i jiná omezení. Mnozí už si asi dnes neumějí tyhle pravěké začátky ani představit. Počítám, že ani vetchý stařec Andrew, pratvůrce prvního českého časopisu počítačových her, jehož jméno si určitě nepamatuji a ani pamatovat nechci, nedokáže zpaměti vyjmenovat ty první hry, které zkoušel ve své skalní jeskyni hrát (ale dokážu: TIRNANOG, JUMPING JACK, MANIC MINER, POKLAD ... - ANDREW) (já taky - ASTEROIDS, INVADERS, COMMANDO, BOULDER DASH, DIKTÁTOR - ICE). Ale pokroku nelze prostě zabránit. Proto jsou tady šílené, vražedné, lidskému zdraví i štěstí rodin nebezpečné hry, kdy se stáváte hrdiny příběhů ze středověku, z přítomnosti, létáte v meziplanetárních lodích, prostě to všechno už je dnešek.
Ale figurky a hry se skákajícími panáčky prostě musí přežívat, už jen proto, abychom si nezapomněli docela obyčejně a třeba i dětsky hrát.
Vzpomeňte si na své začátky, kdy jste podobné hry hráli jako o život, předávali jste si kódy k přestupům do vyšších levelů,

Na skindanee v lepších časech



seděli jste u černobílých obrazovek, na které jste napojili své Sinclairy a v tom okamžiku se stáváte jedním z nás: pamětníkem starých dobrých časů. To bylo tenkrát, kdy 10 deka salámu bylo za pár šupů, a kolik ho bylo!!! To bylo tenkrát, když na Hradě seděl Husák, na Borech Havel a počítač byl něco, co zavánělo kapitalismem, zlem, pekelnou mocí a kouzly. To bylo tenkrát, když vaši otcové považovali za největší vynález století Trabanta.
No tak jsem se dostal díky kulatým panáčkům do rozpoložení starého sklerotika, jinak řečeno staré struktury a vám teď opravdu nezbývá nic jiného, než si zkusit Furíky zahrát a pak možná pochopíte, jak snadno při vzpomínkách starci vklouzne slza do oka a okoralé srdce se hřeje ve vzpomínkách na minulost. Končím a vracím se zpět do nevyzpytatelného světa dungeonů či neřešitelných adventur, protože další recenze a návody na nikoli oddechové, ale pořádně tvrdé kousky na mě už čekají.

Cpt Vlada

> **DRUHÁ STRANA MINCE**
> FURRY OF THE FURRIES je bezva akční hra, jedna z lepších logických hopsaček, na PC snad vůbec nejlepší. Určitě bych raději viděl vyšší hodnocení, ale co se dá dělat, Cpt. Vlada u zbe jednou zavzpomínal...
> ANDREW

www.oldgames.sk

recenze

Stardust

Zastávám názor, že kvalita hry naprosto nijak nesouvisí s její originalitou. Naopak mi v záplavě současných her vydávajících se za tu úplně nejvirtuálnější realitu chybí raketky, pohybující se doleva a doprava a střílející na ufouny, nebo Terra Cresta, majestátně letící nad mořem a střílející na ufouny. Nebo JetPac, sestavující raketky (a střílející na ufouny, samozřejmě). Když už se nějaká podobná hra objeví, má většinou úžasnou grafiku, ale je svižná jako hlemýžď v důchodovém věku. Nebo jde o shareware - v tom případě je grafika slabší a animace je tak rychlá, že ji monitor nestačí zobrazovat. A nebo je to úplně jinak. Každopádně dnes vypadá situace tak, že než by si programátoři dali práci s kvalitním programováním, vyhlásí raději za standard rychlejší počítač. A na něm to zase nefunguje, protože má jiný DOS nebo zvukovou kartu. A když to konečně rozchodíte, koupíte si modem a přestane vám následkem toho fungovat joystick. Tak to všechno prodáte a jdete se opít, vyloupíte banku, zastřelíte několik lidí a koupíte si Atari 2600. No nic, nechal jsem se unést. Zpět k tématu.

Naštěstí se ještě občas objeví hry, které programovali nadšenci a které dokážou vyždímat z počítače maximum. „Stardust" od firmy Bloodhouse (o tom jsem myslím od ní ještě nic neviděl) je jednou z nich. A není originální. Je to totiž hodně vylepšená verze starých dobrých „Asteroids", neboli „Planetoids", neboli „Meteors" neboli... nebo-li... neboli... Pokud netušíte o čem mluvím, vraťte se okamžitě k bohulibé činnosti, kterou jste provozovali až do doby, než se vám nějakou shodou okolností dostal do rukou tenhle časopis (že vy jste si ho koupili omylem, co?)... Ale teď si uvědomuji, že někteří z vás jsou možná tak mladí, že „Asteroids" (ani) už nepamatují (předc jenom je to patnáct let, co je u Atari vymysleli - to to letí). Takže:

Na obrazovce vidíte raketku, kterou můžete pomocí dvou tlačítek otáčet jednak po směru hodinových ručiček, jednak (pozor!) proti směru hodinových ručiček. Třetím tlačítkem střílíte a čtvrtým tlačítkem zapínáte motor. Raketa má velice hnusnou setrvačnost, takže pokud chcete rychle zabrzdit, nezbývá než otočit se čelem vzad a zapnout motor. Po obrazovce dále poletují velké meteory, které vás zabíjejí. Když se do meteoru strefíte (střelbou, nikoliv svou raketou), rozpadne se na dva menší. Menší se rozpadají na ještě menší a ty nejmenší po zásahu mizí. Když rozstřílíte všechny meteory, objeví se další, kterých je víc a pohybují se rychleji. Obrazovka je nekonečná, takže například jestliže něco vyletí pod úhlem x stupňů doprava z obrazovky, objeví se to ve stejném místě na protější (levé) straně, stále letící pod úhlem x, takže je potřeba mít oči navrch hlavy. Občas se objeví nějaké to UFO, které střílí na všechny strany a je za něj hodně bodů.

Předcházející odstavec se týká jak původních „Asteroids", tak „Stardustu". V čem je ale ten „Stardust" tak vylepšený? Především má úžasnou grafiku. Naprostá většina je jí vyrenderována pomocí 3D grafického programu, takže se všechny objekty krásně plasticky a naprosto jemně otáčejí jako divé. Všechno je animováno rychlostí 50 snímků za vteřinu (t.j. dvakrát jemněji než film v kině) a na obrazovce je nějak podezřele moc barev najednou. Autoři opravdu používají velice nestandardní grafické techniky, aby z Amigy vyždímali naprosté maximum, takže bylo značně obtížné získat obrázky ze hry, které by vám její grafiku alespoň trošku přiblížily. Dále má „Stardust" vynikající zvuky a hudbu (můžete si vybrat, jestli chcete při hře slyšet obojí). A konečně, samotná hra byla vylepšena k nepoznání. Má několik desítek různých levelů s různě ošklivými asteroidy, s nepřeberným množstvím kosmických stvůr a nestvůr, s různou grafikou v pozadí (s několika vtipnými nápady, například ze střechy jednoho mrakodrapu v pozadí někdo mává, animaci v pozadí prvního levelu raději nebudu komentovat). Vaše raketa je vybavena štítem s omezenou působností a může sbírat různé zbraně a zvětšovat si jejich účinnost. Po každých šesti levelech musíte zlikvidovat nějakou velkou potvoru a potom projíždíte prémiovou etapou. Ta je z celé hry nejúžasnější. Vaše raketa se řítí tunelem plným překážek, to všechno v obrovské rychlosti a v dokonalé trojrozměrné grafice, jejíž perspektiva se mění podle toho jak manévrujete. Myslím si o sobě, že se v Amize celkem vyznám, ale musím se přiznat, že netuším, jak tohle autoři dokázali (schválně zkuste „Stardust" ukázat PC-čkářovi, který se vytahuje se svým „Rebel Assaultem" na CD ROMce - ať si před tím raději sedne). Další prémiovou etapou je variace na starou (a dobrou) hru „Thrust" - ovládáte svou loď stejným způsobem jako v „Asteroidech", ale gravitace vás táhne dolů a musíte kličkovat velkým podzemním bludištěm. A kromě toho všeho má „Stardust" roztomilé intro, které dokazuje, že autoři neberou svou hru až tak úplně vážně.

Dobře, kladů má „Stardust" spoustu, ale má nějaké zápory? Jenom jeden. Nedá se hrát. „Stardust" je totiž neuvěřitelně obtížný. Můžete si sice na počátku hry nastavit až 7 životů, ale to podle mě stačí nadprůměrnému hráči tak na dokončení jedné desetiny hry. Dost jsem o tom přemýšlel a jsem toho názoru, že je naprosto nemožné dohrát „Stardust" bez pouků až do konce. Prvních asi 10 levelů ještě jakž takž jde a v jejich průběhu získáte silnější zbraně, které se vám později hodí. Problém je v tom, že po vašem zabití se účinnost vašich zbraní změní na minimum a některé tvrdé asteroidy pak vyžadují až deset zásahů! Navíc má každý level časový limit. Když ho nesplníte, přijede taková hnusná věc, která je nezničitelná a vyplivne padesát malých, skoro nezničitelných kamínků. Než je zlikvidujete, přijdete o takových pět životů a navíc přitom celá obrazovka divoce bliká, aby nebylo vůbec nic vidět. Některé příšery na koncích levelů by vám daly pořádně zabrat i ve hře R-TYPE, natož ve „Stardustu", kde jste rádi, že se svou nemotornou raketou do příšery nenarazíte a rozhodně nemáte šanci ještě se přitom vyhýbat deštíkům střel, které z ní vylétají.

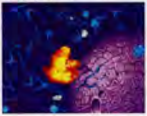
Cirbě akční hry mám rád a mácký si na jejich obtížnost stěžuji. Ale tohle je opravdu moc. Škoda. „Stardust" je opravdu výborně naprogramovaná hra a nemohu se dočkat, co dalšího Bloodstone vyrobí. FFUK

Hra, která je naprosto dokonalá... ale nedá se hrát.

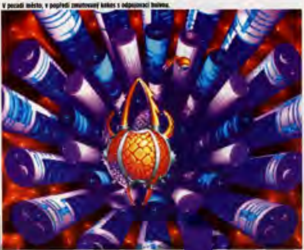
Každá bitva vyžaduje precizní bojový plán...



...jinak to dopadne takhle.



V pozadí město, v popředí zmutovaný kokos s odpuzovací hlavou.



score	75%
Název hry:	STARDUST
Výrobce:	Bloodhouse
Žánr:	Sci - fi
Styl:	Střílečka
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Nehratelná
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	80%
Grafika:	95%
Zvuk:	95%



Palubní počítač vám vysvětlí, že do takového tolik velkého zubatého by se neměło vrážet.

www.oldgames.sk

The Companions of Xanth



Ha ha ha - já jsem ohnivý muž!



„Světlo na druhém konci tunelu nemusí nutně znamenat konec tunelu. Může to být také protijedoucí lokomotiva..."



Podívaná pro sadisty, kteří si oblékají kožené spodní prádlo a po večerech bičují přikované nahé ženy.



Takovýmhle hákem jsem v dětství chytal malé okounky



Chápete to? Rybník uprostřed cesty? Já teda ne!



Už jste někdy v životě viděli adventuru bez trošku blikajících mostky?



Pozor na mořskou nemoc. Vezměte si Alka-seltzer!



Ne?

Byl pošmourný podvečer. Venku pršelo a tobě v hlavě ještě doznívaly zvuky ze včerejšího večírku (cinkot skleniček, zvuk trhání spodního prádla, pády opilců ze schodů, zvracení atd. - ICE). Bylo ti na nic a ještě ke všemu jsi se příliš nepohodl se svou dívkou, od které jsi dostal ne příliš povzbudivý dopis.

Po několika minutách strávených civěním do monitoru jsi se rozhodl zahnat hlad. Opatrně jsi se dopotácel přes ztmavlou předsíň k lednici a vzal co se dalo. Jediné co jsi nesežral bylo čokoládové srdce, které tu bylo snad už od nepaměti. V tom projelo vzduchem ostré zařinčení telefonu. Ze zvědavosti jsi zdvihl sluchátko (ne, sluchátko zvedá 99% lidí proto, že zvoní telefon, ale jen 1% ze zvědavosti, jestli uvnitř nestraší - red.). To co jsi se dozvěděl ti okamžitě zvedlo náladu. Tvůj starý přítel ti nabízel jakousi, podle jeho slov, nevšední počítačovou hru. Jako zasilý pařan jsi samozřejmě okamžitě souhlasil s tím, aby ti ji neprodleně zaslal. Ani ne za hodinu jsi již šťastně třímal balíček s onou prazvláštní a tajuplnou hrou. Rychle jsi zapnul počítač a vzrušeně zasunul disketu do jednotky. Obrazovka zablikala a pak se náhle objevila postava připomínající kašpárka. Vyprávěla ti o dobrodružstvích, které tě čekají v pohádkové zemi Xanth, pokud se odvážíš nalézt její cenu. Co vlastně ale myslel touto cenou? Je to něco hmotného, nebo snad nějaká duševní či morální hodnota? Kdo ví. Pak jsi si ještě vybral jednu z postav, která tě měla na tvé cestě doprovázet a již jsi se ponořil do tajemství země Xanth.

Tak takhle nějak začíná nová hra od firmy LEGEND. Jistě si ještě vzpomínáte na výbornou hru WEEN THE PROPHECY. COMPANION OF XANTH je jí dost podobná, ale přesto si zachovává jistou dávku originality. Hra je zpracována klasickým a oblíbeným způsobem seber a použij. Nepohybujete se však pouze v jednom obrázku, ale ve více lokacích najednou. Předměty lze používat pouze na věci, které se hlásí pod kursorem myši, což je velmi sympatické. Dále můžete předměty mezi sebou navzájem kombinovat. Některé problémy však vyřešíte pouze až po poradě se svým společníkem. Tak například v jednom místě hry se ocitnete v pustině. Nelze nikam odejít a ani nemůžete použít žádné předměty. V jednom okamžiku se před vámi mihne obrys dveří. Vy musíte přesvědčovat svého společníka tak dlouho, že jste dveře viděli, až se před vámi skutečně objeví. Ve hře je také obvyklé, že předměty, které jste sebrali a použili dříve, musíte sebrat znovu a použít ještě jednou na úplně jiném místě. Takže když v půli hry zjistíte, že nemáte jakýsi papír, který jste měli sebrat na začátku, je to v pytli.

Hra je plná hádanek a slovních hříček, což předpokládá alespoň průměrnou znalost angličtiny. Průměrný hráč by měl tuto hru dohrát během 14 dnů. Cestou musíte projít prostředím země, vody, ohně, vzduchu a nekonečné pustiny a pak snad najdete kýženou cenu Xanthu. Hra je plná pohádkových postav, podivuhodných rostlin a tajuplných míst, která jsou všechna popsána v knize, kterou dostanete na začátku hry. Co se týká hudby, tak musím říci OK. Přesně pasuje ke grafice a hudbě, kterou hra navozuje. Mimochodem, autoři už vyhrožují druhým dílem, proto rychle hrajte, abyste měli na co navazovat. Finish.

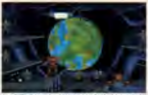
PETER LEE

SCORE	77%
Název hry:	THE COMPANIONS OF XANTH
Výrobce:	Legend
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	80%
Grafika:	70%
Zvuk:	75%

www.oldgames.sk

recenze

„Je mi ctí nabídnout vám pohostinnost mého hrabství, vévodo."


Největší výhodou hry STARLORD je, že já už jsem císař, a vy ještě ne!

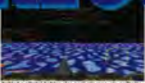
„Vaše pohostinnost je známa v širokém okolí. Už se nemohu dočkat, až si dnes večer promluvíme o našich rodinných záležitostech, hrabě."


Kolem každé obsazené planety obíhá základna. Hezká základna, nebo snad ne?


Knihovna. Od mojí domácí knihovničky se sice trochu liší, ale zato se tady dočtu [illegible] spoustu pravdivých údajů o členech vlastní rodiny.

STARLORD


Tenhle výtvor, a na první pohled zlý a nepřející obličej v helmě, to jste vy. Tedy vy v akční scéně, pochopitelně. Bez helmy vypadáte MNOHEM hůř!


Pohled z pilotní kabiny sice není nic moc, ale počkejte, až se nepřátelé přiblíží!


V téhle místnosti, se dá obchodovat, nakupovat, ale i prodávat. To je docela dobré, nemyslíte?

Takový obyčejný feudální rozhovor. Řekněte si jsi (anebo si řekněte co chcete, ale feudální rozhovor to je). Zajímavé ale je, že tento rozhovor můžete jako jeden z mnoha sledovat v jedné hře. Je to hra firmy MICROPROSE na kterou se poměrně dlouho čekalo, kterou jsme měli na plakátu v prvním čísle našeho časopisu a která se jmenuje STARLORD.
STARLORD je hrou strategickou, ostatně co jiného můžeme čekat od firmy MICROPROSE. Že MICROPROSE dělá i simulátory? OK, tak STARLORD tedy je i simulátorem, když už to musí tak mít. Že se v některých hrách této firmy objevil i náznak obchodování? Tak jo, STARLORD je vlastně také pro hráče se sklonem pro obchod. Že jsou poslední MICROPROSE výtvory zasazeny do budoucnosti? Hm, STARLORD taky. A že je většina her této firmy kvalitní? STARLORD - no, co myslíte? Nebudeme chodit okolo horké kaše. I když já vlastně okolo žádné kaše nechodím, já tady jen tak sedím a píšu, ale to se prostě tak říká, kaše no. Ani nevím proč. Třeba...(DOST - red.). No prostě - STARLORD je velice dobrá hra, i když se to na první pohled třeba nezdá. Hned na začátku si řekněme, že STARLORD je velice originální. Kosmické hry z budoucnosti tady už samozřejmě byly. Kosmické střílečky a vektorové simulátory, stejně jako obchodní simulace taky. Ale kombinace toho všeho obalená propracovanými feudálními vztahy a rodinnou hierarchií, to je něco jiného.
Cíl hry je prostý - se svou vlajkovou lodí a armádou kosmických bojovníků se ve třech solárních vypracovat po žebříčku feudálních vztahů z pozice prostého Lorda na Císaře celé Galaxie. Galaxie je rozdělena do specifických a strukturálně propracovaných útvarů, které jsou propojeny specifickými "cestami". Základní jednotkou jsou výrobní planety. Na každé z těchto planet je vyráběn jiný typ výrobků a jsou také domovem Lordů - nejnižších feudálních pánů. Moc je ale soustředěna v administrativních planetách - města, hrady, citadely. Pod správu těchto planet spadají příslušná vévodství, hrabství, království atd. Čím vyšší správní jednotku Starlord vlastní, tím vyšší je jeho feudální postavení. Obsazení klíčového místa například Citadely - královské sídelní planety) vede také k poddanské závislosti nižších celků a tím ke zvýšení zisku, snažšímu cestování a možnosti povolávat vazaly na pomoc při bitvách. Ovšemže je tady netušené množství možností, jak dosáhnout vítězství - od uzavírání co největšího množství aliancí přes pomalou expanzi až po frontální útok přímo na klíčová místa. I přes rozmanitost scénářů a postupů, vždy se setkáte s těmito základními částmi hry.

STRATEGIE

Kostrou hry STARLORD je strategie. Celá Galaxie skládající se ze stovek slunečních soustav je osídlena feudálními pány. Ve strategické části se lze ze své domovské planety na vlajkové lodi (jejíž kvalita závisí pochopitelně na postavení Starlorda) pohybovat po Galaxii po předem vytyčených hvězdných trasách, spojujících správní centra Galaxie s výrobními základnami, uzavírat aliance, obchodovat či dobývat další systémy. Síla a originalita hry spočívá právě ve feudálně-rodinném přístupu. Nejen že je každá planeta orientována na jiný druh výroby (potraviny, voda, zbraně, kosmické lodě, vojáci...) ale hlavně - je pod správou zcela konkrétního feudálního pána (knihovna na vlajkové lodi obsahuje přesné informace o KAŽDÉM členovi jakékoli rodiny). Po obsazení planety je její správce popraven a na jeho místo nastupuje syn dobyvatele (tedy hráče, pochopitelně). Postupem času tedy lze vybudovat obrovské impérium jediné rodiny. Nástupci zanechaní jako správci jednotlivých planet ale nejsou jen hlídacími psy - k správě dobytého území dostávají část majetku STARLORDA, se kterým mohou volně disponovat, dobývat další území a dosazovat vlastní potomky. Čím větší je Starlordova rodina, tím lépe - kromě většího území, silnějšího vojska, lepšího postavení je tady i praktická možnost hromadění rodinného majetku pro účely obchodu, ale to už je další část.

OBCHOD

V Galaxii existuje několik materiálů, které jsou pro její chod životně důležité - palivo, voda, potraviny, artefakty, minerály, kosmické lodě atd. Tyto suroviny, ale i finální výrobky jsou produkovány na výrobních planetách rozličných druhů. Každá položka má svůj význam - jídlo a voda zásobuje bojové lodě, artefakty slouží jako platidlo žoldnéřským armádám, palivo pohání lodě atd. Proto je důležité zajistit dostatečné množství všech těchto položek.
Ačkoli na obchod není kladen takový důraz, je i tady výraznou a nezbytnou částí. Obchod spočívá v nákupu a prodeji klíčových surovin i finálních produktů. Obchod probíhá ve třech rovinách - lze nakupovat od Galaktických obchodníků, kteří mají sice všechno, ale za velice nevýhodných podmínek. Nejvýhodnější, ale nejnáročnější možností je nakupovat přímo na dané výrobní planetě. Například "jezerní" planeta poskytuje velice levně vodu, přístav kosmické lodě, reaktorová planeta palivo atd. S postupem času se ale rozroste nejjistější „rodinný" obchod. Každá dobytá planeta přispívá totiž svou produkcí do rodinného majetku, ze kterého lze kdykoli čerpat za přiměřené ceny. I když obchod není ještě tak propracovaný jako např. u ELITE či ELITE II, není v žádném případě nezajímavý či neoriginální.

BOJ

Je pochopitelné, že jen málo feudálních pánů přenechá svoje panství dobyvateli. V případě, že ne (tedy vždy) dochází ke kosmické bitvě. O vítězství v bitvě o planetu rozhoduje buďto velikost sil na obou stranách nebo hráčova dovednost - všechny bojové scény totiž lze sledovat a ovládat přímo v 3D vektorovém zpracování. A ne jen tak ledajakém - to můžete poznat jednak z obrázků, ale také mi můžete věřit. Ovládání je sice zpočátku trochu složitější, ale grafické zpracování je skvělé - každá planeta má jiný povrch, jiné jsou lodě útočníků a obránců, k dispozici je několik druhů střel, ovládat lze libovolnou loď z nasazeného počtu. A navíc - bitvy je možno nastavit na automatiku a nechat rozhodnout počítač. No uznejte - vektorový simulátor - to není špatné zpestření strategické hry!

ZBYTEK

STARLORD je nová, originální a kvalitní hra. I když někoho možná odradí svým schematickým pojetím, náročným ovládáním (které zase tak náročné není, pokud víte jak na to) a rozsahem, rozhodně je to hra, která vás chytne a nepustí dokud nebudete pány celé Galaxie. A to není nijak zanedbatelný cíl.

ICE

score	75%
Název hry:	STARLORD
Výrobce:	Microprose
Žánr:	Sci - fi
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	75%
Grafika:	70%
Zvuk:	60%

Dragonsphere

Po delší době se MPSáci, autoři prokletého (ale skvělého) Rexe Nebulara a trochu méně ambiciózního Return of the Phantom, vrací s další adventurou, tentokrát situovanou do země fantasy.

Začal bych citátem jednoho ze svých kamarádů, Martina Slavíčka, který kdysi napsal, že „Nejhorší věcí na světě je psát úvodníky". Připadlo mi to jako tlach určený k pobavení čtenářů, ale časem mi došlo, že to občas může být i trpká pravda. Jak vlastně uvést hru DRAGONSPHERE, když už podobných bylo a bude nespočetné množství? KING'S QUEST V a VI, KYRANDIA I a II a nakonec i SIMON THE SORCERER, jsou všechny z jednoho pytle, na kterém se vyjímá nálepka „Bylo Nebylo", designéři MPS Labs tenhle pytel opět notně provětrali. Vyhrabali příběh boje krále Callashe proti zlému kouzelníkovi Sanwéovi. Protože však nechtěli, aby nápad byl příliš jednotvárný, domysleli zápletku do velkých podrobností. Příběh je velmi složitý, plný nečekaných zvratů, které do sebe kupodivu logicky zapadají. Ve skutečnosti totiž nejste král Callash, ale obyčejný člen kmene Měničů podob využitý dvorními intrikami. Byla vám odebrána paměť a vaše tvář byla změněna na královu. Po úspěšném odstranění kouzelníka zjistíte, že vaše dobrodružství ještě zdaleka nekončí. Půjdete ještě uzdravit svou dívku, ukrást Duchovní Vejce z říše mrtvých a nakonec osvobodíte krále zmraženého v hradním sklepě.

Intro hry je dobré, správně uvede pařana do spletitého příběhu. S koncem už je to horší, namísto úchvatných scén uzříte spoustu dialogů a dosovský prompt. Obtížnost je delirická i na nižší ze dvou volitelných stupňů, je jednoznačně určena pro ostřílené maniaky (z čehož ti bystřejší pochopili, že se ANDREW považuje za ostříleného maniaka - red.). Hra je v podstatě docela malá, pohybujete se mezi několika místnostmi, sbíráte, zkoumáte a používáte předměty. Tohle počínání by pro adventuru mělo být vlastně typické, avšak v této hře je dotaženo do krajnosti: v jedné místnosti bývá natlačeno spousta úkolů a chytáků, musíte se neustále vracet a zjišťovat, na co jste zapomněli. Hádanky jsou jedovatě šíleně po vzoru Rexe Nebulara, leč zpracování hry jeho kvalit nikterak nedosahuje. Příklad typického problému: musíte vzít mrtvou krysu z klece a zmrazit ji v čarovném boxu, pak ji přiklovat na rám rozžhavených dveří, přicucnout na ni chapadla uříznutá z medúzy a vzniklým „nástrojem" dveře vytrhnout. Možná trochu nelogické, ale ve srovnání s Nebularem pouhá procházka ovocným sadem. Jinde narazíte na logičtější rébusy, nejčastěji však používáte slova - tu přemluvíte stráž, tam si prokecáte cestu k důležitým informacím. U některých rozhovorů se pořádně zapotíte, budete muset uhodnout až osm správných odpovědí za sebou, přičemž teprve na konci rozhovoru se dozvíte, zdali jste odpovídali správně. Pokud ne, nevíte ve které odpovědi jste udělali chybu. Dragonsphere jsem po týdnu dohrál, přičemž jsem byl několikrát notně zkysly a dosáhl jsem 247 bodů z 250. Celou dobu jsem se motal ve stejných místnostech a komunikoval se stejnými postavami. Většina předmětů měla více než jedno použití, např. hojící voodoo panenku jsem použil asi desetkrát. Příkazy a úkony byly často zcela nelogické. Zvláštní je výsledný pocit, že to celé není tak úplně špatné. Tato hra se mnou totiž bojuje, nechává mě na holičkách a trucovitě se zakusuje ihned poté, co s ní o kousek pohnu. Nelogické problémy volají po postupu typu „Zkoušet všechno na všechno" a tak jsem výzvu přijal. Možná to nemá daleko k masochismu, ale baví mě to už z toho důvodu, že jsem odměňován skvělými efekty a animací.

Separovaně bych se zmínil o animaci. Animace této hry je tak dokonalá, že zatím nejblíže ze všech programů připomíná kreslený film. Pohyby všech lidí i zrůd jsou úplně reálné, přičemž postavičky šplhají, běhají, skáčou, tančí a gestikulují s maximální věrností. V poslední době je to více méně raritou, autoři se většinou více věnují obrázkům a hudbě. Hudba tentokrát nic moc, malé dozvučení velkého dění. CD verze je stejná jako disketová až na to, že veškeré dialogy jsou mluvené. Hlasy postav jsou kupodivu kvalitní a spontánní, což se např. o Gabrielu Knightovi říci nedá. Nabádá ale k polemice okolo využívání CD jako média na hry. Každý by očekával, že na 700 MB se už něco vejde, proč jsou tedy CD verze her stejné jako disketové?

Celkově bych shrnul takto: Dragonsphere je bezchybně zpracovaná, ale řadová adventura. Po velkém povánočním suchu už přátelé King's Questů lelkovali po ulicích nebo nazdařbůh cvakali tlačítky myši nevědí, kde uplatnit své hráčské vlohy. Bláznivá obtížnost se, na rozdíl od Nebulara, drží v mezích řešitelnosti, ať už logické nebo ne. Kdyby byla tato hra tak veliká jako například Kyrandia II a udržela si přitom vysoký standard animace a hratelnosti, dostala by se mezi klasiku. Takhle je degradována na pouhé příjemné rozčeření stojaté vody po dlouhém klidu. Najde své příznivce i odpůrce ve mně našla apatika.

ANDREW



Sejdi z cesty, odporný slize, ať tě pobiju



Podšitaný medvěd zkoumá krále - rampoucha



Stub odmítá krále pásem trolného pádu



Zneškodnění ptáka aneb malá reklama na kloktadlo



Pouštní disco, málo lidí

Score	76%
Název hry:	DRAGONSPHERE
Výrobce:	Microprose/MPS
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC, CD ROM
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	75%
Grafika:	85%
Zvuk:	75%

www.oldgames.sk

F 14 FLEET DEFENDER



'Usoriž' Tomcat těsně před zahájením předehry.

Z výběru výzbroje se ani stabilním pohledem hlava nezatočí.





Modro nahoře, modro dole. Jen sem tam se trochu začervená létající proletář.



Operátor radaru připravuje předání obřídiless humanitární pomoci dobrou občanům rozvojové země.



Vstříc modravým dálkám. Přední kokpit F-14.

Kdybych byl vášnivým milovníkem modré barvy, tak bych se teď pravděpodobně zcela zfetován válel v křečích po zemi a slintal. Právě jsem totiž hodinu se svým radarovým operátorem bránil flotilu před nálety letitých Arabů, aniž bych zahlédl něco jiného než moře (modré), nebo oblohu (modrou).

Na simulátor letounu Grumman F-14 Tomcat jsem se opravdu těšil. Firma Grumman je tradičním výrobcem palubních letounů pro americké námořnictvo. Všeobecně známé jsou velmi úspěšné stíhačky Wildcat, Hellcat a Bearcat, používané za druhé světové války. I F-14 Tomcat je povedený. Jde o palubní dvoumotorový dvoumístný stroj, s měnitelnou geometrií křídel. Ve výšce 12000 metrů dosahuje bez podvěšené výzbroje rychlosti až 2400 km/h. Hlavním úkolem F-14 je stíhací ochrana flotily, ale je schopen i bombardovacích akcí. Tomcat je také jediným letounem, vyzbrojeným řízenými střelami vzduch-vzduch AIM-54 Phoenix. Tyto střely dokáží zasáhnout cíl na vzdálenost až 120km. Tomcaty jste mohli vidět třeba ve filmu Top Gun. Nezapomenutelný je také manévrovací souboj dvou F-14 z křídla VF-84 Jolly Rogers (vyznačují se veselými obrázky lebek a zkřížených hnátů na směrovkách) s japonskými Zery. A to ve filmu Tajemná záře nad Pacifikem, v němž byla letadlová loď Nimitz na cvičné plavbě záhadným způsobem přenesena v čase do druhé světové války, do doby těsně před japonským náletem na Pearl Harbor.

To byly hlavní důvody mého radostného očekávání. Trochu mi ho kazila skutečnost, že půjde o produkt firmy Microprose. Ale co, o Microprose by se dalo říct, že produkovali stále méně špatné letecké simulátory až po její poslední výtvor, F-15III, který už je poměrně normální. Navíc se v poslední době objevilo několik špičkových simulací - Mig 29 a F/A-18 Hornet od Spectrum Holobyte, Tornado fy Digital Integration. Dalo se čekat, že programátoři Microprose se nad sebou zamyslí a výsledkem budou patrná vylepšení zvlášť když mají jako předlohu tak atraktivní letadlo.

Bohužel, v F-14 Fleet Defender nenajdete žádné převratné novinky. Jde o solidní letový simulátor, který jako by F-15III z oka vypadl. Grafické zpracování vlastního letadla při externím pohledu je velmi hezké, pobíží i pohled na deflektory výfukových plynů, které se při startu z paluby zvednou za letounem. Nejpovedenějším grafickým prvkem je moře, s výborně znázorněnými vlnami. Nejlepší, jaké jsem kdy u simulátoru viděl. Naopak pozemní detaily jsou dost chudé. Dá se to pochopit, protože 95 procent letů probíhá čistě nad mořem. Letouny protivníka tvoří, na dnešní dobu, poměrně hrubé vektorové modely někdy pokryté texturami z náhodných skvrn. Při přípravě na let se nedá ovlivnit plán mise. Všechny way-pointy a úkoly pro jednotlivá letadla jsou pevně zadány.

Ve výzbroji úplně chybí bomby a účastníte se vždy jen čistě stíhacích akcí. Navíc existuje jen 6 předdefinovaných kombinací řízených střel, ze kterých lze vybrat. Jsou kombinace raket AIM-9 Sidewinder, AIM-7 Sparrow a AIM-54 Phoenix. Ani u jedné není určena konkrétní verze.

Přesto, že se F-14 nejspíš nikdy nestane takovou drogou, jako je Falcon 3.0, je létání v něm zajímavé. Hlavním důvodem jsou výkonné střely Phoenix a příslušně kvalitní radar, který dokáže navádět až šest Phoenixů na šest různých cílů najednou. O něčem takovém se může falconistům jen zdát. Já jsem měl většinu letu zapnutého autopilota a pobýval v zadním kokpitu radarového operátora. Dvě radarové obrazovky jsou totiž dostupné pouze tam a pilotovi v reálu předává všechny naváděcí údaje právě jeho kolega. Ten se rozhodně nenudí, obsluha radaru zabere hodně času. Když létá jen jeden hráč, je občas nutné velmi rychle se přepínat mezi zadním a předním kokpitem. Kromě toho jsou ještě oba přístrojové panely rozděleny na dvě poloviny. Displeje zobrazující údaje radaru jsou jeden v dolní a jeden v horní části, oba pro boj stejně důležité. K poskakování z kabiny do kabiny se pak v boji ještě přidává rychlé pokyvování virtuální hlavou nahoru a dolů. Odměnou je, že si občas můžete dopřát hromadnou popravu Ivanů či jejich arabských kolegů raketami Phoenix, aniž by vás mohli nějak ohrozit.

F-14 Fleet Defender je tedy poměrně dobrý simulátor, ale bez převratných novinek, přesně ve stylu Microprose. Plně zaujme asi opravdu jen skalní obdivovatelé modré barvy.

PENGUIN

score	71%
Název hry:	F-14 FLEET DEFENDER
Výrobce:	Microprose
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	75%
Grafika:	65%
Zvuk:	65%

www.oldgames.sk





A vrchol blaha pro automobilové fandy - úprava vozu v garáži. Teď se zrovna starám o svoje pneumatiky...

Výběr závodních okruhů INDYCAR je perfektní, stejně jako celá hra.







Všechny momenty závodu, se kterými se budete v budoucnu chlubit, si můžete nejen prohlédnout, ale i uložit na disk.



Stejně jako většina dobrých a propracovaných her, nabízí i INDYCAR RACING dva způsoby hry.

IndyCar racing

Než se ale na tyto dva způsoby podíváme, řekněme si, co to IndyCar vlastně je. Tedy, nemůžeme si to vysvětlit úplně do detailů, protože po přečtení průvodních informací v manuálu je jasné, že vysvětlení názvu IndyCar by zabralo spoustu místa a času, museli bychom sledovat historii a popisovat současné trendy vývoje. Pro naše potřeby úplně postačí, že soubežné závody IndyCar se objevily někdy v roce 1911 na okruhu v městě Indianopolis (odtud si bystřejší pochopí název a zbaví se domnění, že název IndyCar souvisí s postavou Dr. Jonese) a jsou jakousi americkou obdobou závodů Formule 1 s několika obměnami - vozy IndyCar jsou především rychlejší, těžší a pevnější (kvůli bezpečnosti při srážkách), vozy používají přídavné spalování...

Pokud jde o hru INDYCAR RACING, vznikla o 82 let později než závody v Americe a o jeden rok později než její předchůdce, hra INDIANOPOLIS 500: THE SIMULATION. Nebudeme ale srovnávat a vrhneme se přímo na INDYCAR RACING. Ale pozor, hra totiž nabízí dva způsoby hraní.

Ten první způsob si asi vyzkouší každý nedočkavý hráč. Přiznám se, že když jsem INDYCAR RACING viděl poprvé, taky jsem se nedokázal ubránit. Tenhle způsob je totiž pekelně jednoduchý. Postup je následující: přiběhnout domů, zapnout počítač, nainstalovat INDYCAR RACING, spustit, skočit do kokpitu závodního vozu a jezdit. Jezdit na jednom z osmi závodních okruhů série IndyCar. Jezdit a závodit v něčem, co se nebojím označit jako nejlepší automobilový simulátor všech dob. To, co na první pohled člověka upoutá je grafika. Je NEUVĚŘITELNÁ! Ano, ovšem - je to vektorová grafika a pár textur. Ale - když se člověk dívá z kokpitu svého vozu, na první pohled nic tak neupoutá. To proto, že začátečník se jen stěží přiblíží k soupeřům natolik, aby si mohl jejich vozy prohlédnout. Jenomže díky tomu, že hra nabízí množství záznamových kamer, je možné kdykoli v průběhu hry si všechny vozy prohlédnout z několika pohledů (včetně pohledu kamer zabudovaných přímo ve vozech), a to potom jejich grafické zpracování udeří přinejmenším do očí. Ještě jsem vás nepřesvědčil, budete si asi muset prohlédnout obrázky. Až se opláchnete studenou vodou, vraťte se ke čtení.

Tenhle první způsob hry má svoje výhody - nemusíte se zdržovat čtením 130 stránkového manuálu, ovládání ještě zvládnete (anebo si alespoň myslíte, že zvládnete ovládání plynu, brzdy a volantu), můžete se kdykoli podívat na jakýkoli okruh a prohlédnout si nádhernou grafiku, pohrát si se záznamovými kamerami, experimentovat na vlastní pěst s různými styly jízdy. První způsob má ale svoje nevýhody - předně vám mohu zaručit, že budete zpočátku narážet do mantinelů i v sebemenší zatáčce, ti otrlejší i na rovince, že vám bude divné, proč váš vůz tak pomalu akceleruje, proč jsou ostatní vozy rychlejší (za předpokladu, že nastavíte jejich zkušenost na reálných 100% a nesnížíte jejich rychlost třeba na 75%), proč nevyberete tu kterou zatáčku, k čemu jsou ve vašem voze podivné páčky atd. Když dospějete do tohoto stadia, je nejvyšší čas pro vyzkoušení druhého způsobu.

Druhý způsob je namáhavější, vyžaduje znalosti alespoň jednoho cizího jazyka identického s jazykem ve kterém je napsaný manuál (pokud ovládáte angličtinu, asi si nebudete kupovat manuál ve svahilštině), hodně času, trpělivost, mozek a hlavně nadšení pro automobilové simulátory. Pokud tohle všechno máte a druhý způsob podstoupíte, stane se z vás 100% odborník na závodní automobily a časem i elitní řidič. INDYCAR RACING se totiž liší od všech ostatních automobilových simulátorů, které kdy kdo na domácích počítačích viděl. Jeho ohromující technickou propracovanost a diváckou přitažlivost předčí snad jen jeho realistické provedení a naprosto věrné přiblížení skutečnosti. A jak se to promítne v tom druhém způsobu?

Tak za prvé, pokud chcete být alespoň trochu dobrými závodníky v INDYCAR RACING, přečtěte si manuál. Můžete vynechat pasáže o historii závodů, ale všechno ostatní je životně důležité. Za druhé - věnujte nějaký čas tomu, že si v garáži prostudujete vlastní automobil. Je lhostejné, jaký závodní okruh si vyberete, v přístupu do vlastní garáže vám nikdo nebude bránit. Tady totiž pochopíte, proč váš automobil třeba trochu pomaleji akceleroval či proč nedosahoval takových rychlostí.

V garáži je totiž možné všechno změnit. VŠECHNO. Říci, že je možné volit pneumatiky podle povrchu závodu, by asi nikoho neomráčilo. To že každou z nich můžeme zvlášť nafukovat podle potřeb je taky hezké, ale asi vás to neuspokojí. Váš automobil ale můžete modifikovat opravdu podle libosti - natankovat méně benzínu pro kvalifikaci (vůz je lehčí), upravit sklon spoilerů (větší úhel tiskne vůz k zemi a zlepšuje ovládání, i když trochu snižuje rychlost), změnit poměry ozubených koleček v převodovce (kvůli akceleraci a rychlosti) a můžete také udělat ještě dlouhou řadu úkonů, přesně tak, jako závodní tým IndyCar.

Sladění jednotlivých částí vozu je životně důležité, ale k vítězství v opravdovém závodě nestačí. Za třetí se totiž budete muset naučit se s automobilem sžít. Zvládnout důležité úkony, naučit se průjezd zatáčkami, naučit se efektivně předjíždět, ale i využívat menšího odporu vzduchu „v závěsu" za automobily před vámi. To všechno se vám podaří pouze po dlouhých mílích tréninku a cvičných jízdách na všech okruzích. Budete si muset zapamatovat každý metr všech tratí - snaha zatočit o sekundu později může váš vůz dovést k tvrdému nárazu na mantinel...

Pokud zvládnete všechno, stane se z vás mistr závodů IndyCar. Vaše snaha o dokonalost ale bude dostatečně vyvážena. Jednak opravdu báječnou grafikou - tak propracované automobily tady skutečně ještě nebyly. Navíc si všechny svoje „ďábelský jízdy" na závodišti můžete uložit a v záznamu prohlížet z pohledu nejrůznějších kamer. Pocit za volantem automobilu se přibližuje realitě tím více, čím více o svém voze víte a čím více si jej upravíte podle svých vlastních potřeb. Každá maličkost v konstrukci se projeví na jízdě a dá vám tak pocit konstruktéra a závodníka v jedné osobě.

Ano, INDYCAR RACING nabízí dva způsoby hraní. Buďto skočte do kokpitu a pojeďte, nebo se s vozem seznamte, upravte a teprve potom pojeďte. Ale způsob, ve kterém si hru INDYCAR RACING úplně odepřete a nezahrajete neexistuje. Něco podobného totiž jen tak neuvidíte.

ICE

score	85%
Název hry:	INDYCAR RACING
Výrobce:	Papyrus/Virgin
Žánr:	Sport
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	85%
Atmosféra:	90%
Grafika:	90%
Zvuk:	80%

www.oldgames.sk



A takhle vypadá přistávání robota na planetách. Pozitivní



Nervy drásající kosmický souboj...



Ta modrozelená koule vzadu, to je Země. A to bílé vpředu, to je Nomad - vaše loď.



A když vás to přestane bavit, můžete v klidu havarovat a nechat si loď znovu opravit na Zemi. Mimochodem - tady musí být ale zima, co?

Nomad



Před vysláním hlavního robota je možné vybrat si jedno z přídavných zařízení usnadňujících jeho práci. Tohle je třeba skafandr.



ALTEC HOCKERS

Tenhle chlapík nevypadá moc hezky. Vlastně nevypadá ani moc jako chlapík. A nejsem si vůbec jist, jestli je to tenhle. V každém případě je tato rasa složená z telepatických žlutých bytostí velice inteligentní a velice znalá v otázkach historie a legend Galaxie.



KENELM

Tak tohle je Kelm a mluví za všechny Kenelmy. To je ale mozek! Prozradím vám ale, že je členem nejstarší rasy ve vesmíru a jako jediný z místní bitevní řeči (opravdu - komplikované) postrádá ... c. vl. co trápí hlavního zlého robota a kde je klíč k jeho porážce.



PHELONESE

Sexuálně orientované kočky jsou nebezpečné. Říká se, že vám jeden den dají medaili a druhý den po vás budou střílet. To ale nic nemění na faktu, že jsou vytečnými bojovníky a hlavně - vyrábějí rakety Quietus, které jsou nejlepší, nejrychlejší a nejničivější v celém vesmíru. Mňau!

Nomádi, kočovníci - etnogr. skupiny chovatelů dobytka, popř. i lovci a sběrači; nemají trvalá sídla, stěhují se se stády (lovci za zvěří) v rámci určitého území v závislosti na roč. období. (Encyklopedický slovník, Odeon, Praha 1993)



MUSIN

Tihle malí nesrstnatí miláčci jsou vysoce inteligentní a hlavně moc a moc líkovní. Dělají nejlepší průzkumné i pracovní roboty a jsou zkušenými obchodníky a hlavně špióny. Svými malinkými ručičkami vyrábí archeologické roboty, jejichž vykopávky mohou vést k velkému překvapení...

Trochu divný

začátek, nemyslíte? Divný, já vím. Ale na druhou stranu - NOMAD je taky docela divná hra. Ovšem - co dnes není divné, že? No řekněte - napadlo by vás, že počítačová hra může mít něco společného s chovateli a lovci dobytka? Mě by to tedy nenapadlo v životě (kromě hry SIM FARM ovšem). Přesto se ale hra NOMAD jmenuje NOMAD (tak tohle už je opravdu hodně divné - red.) a možná má s kočovnými lovci něco málo společného. V následující úvaze se pokusím najít těch pár styčných bodů a pokud budou ty zbylé nestyčné, nedá se nic dělat. Takový je život. Zahrajme si takovou hru na proroky. Možná jednou v budoucnosti havaruje na naší planetě mimozemská loď (tedy pokud jsme to nepropásli už 30. června 1908 v 7 hodin 17 minut - to byl Tunguzský meteorit, což asi všichni víte). Možná to bude v době, kdy celá naše Galaxie bude zčásti pod kontrolou malých chlupatých potvůrek, druhá část pod kontrolou velkých slizkých hadů, další část ovládána hyperinteligentními telepatickými odstíny žluté barvy, další bude sídlem dobromyslných zmutovaných medvídků, jinde budou žít sexuálně nevybíravé kočky a nejodlehlejšímu cípu Galaxie budou dominovat bojoví roboti a jejich válečné stroje. Stane se třeba (náhoda je blbec), že tahle havarovaná loď bude nějakým chlupatým mimozemšťanem, či spíše jeho palubním robotem, opravena a bude do ní posazen jakýsi pozemšťan, jehož mateřská organizace OESI pověří jednoduchým úkolem - vyzkoumat situaci v Galaxii a odvrátit od Země případné nebezpečí. Snadné že. A věřte nebo nevěřte - přesně tohle se stane vám ve hře NOMAD firmy GAMETEK. Tedy - ne že by na vás spadla raketa, to vy ji budete muset jen řídit.

A nebude to úkol jednoduchý. Zpočátku totiž nebudete vůbec vědět, jaký to úkol vlastně je. A pokud budete mít štěstí, může se vám stát, že hru dohrajete aniž byste na ten úkol vůbec přišli či odhalili širší souvislosti. Ale nebuďme zbrklí a nedočkaví, podívejme se nejdřív, jak bude naše Galaxie vypadat v daleké budoucnosti.

Především bude naše Galaxie, kterou ve své naivitě nazýváme Mléčná dráha, vypadat úplně jinak. Pro případ hry NOMAD se musíme rozloučit s fakticky naprosto přesným modelem planetárních systémů, jaký známe například ze hry FRONTIER. Galaxie se tady smrskla v hrstku sluncí obklopených jejich planetami, přičemž kupříkladu naše slunce obíhá jen jedna planeta, a to pochopitelně Země. Svatá prostoto! Jelikož je NOMAD hrou kosmickou, asi si domyslíte možnost cestování. Ano, cestovat po Galaxii je možné, a to v tomto případě velmi snadno a rychle - díky geniálnímu pohonu je možné se dostat z kteréhokoli místa Galaxie na jiné

URSOR

Tak tihle jsou mi nejsympatičtější. Jednak jsou roztomilí, mají báječná jména (Fuzzy-Long-Ears, Walks-Home-World), vyprávějí báječné příběhy o tom, jak se setkala jejich rasa s rasou Arden a taky vyrábějí velmi jemnou bavlnu. CeeCeeCotton, jestli mi tedy nevěříte!



www.oldgames.sk

Některé planety jsou tady docela, docela, skoro modré.



BELLICOSIAN
Velký slizký hromotlak s mamutími kly. Jako jediná rasa nemá tahle domovský svět a její představitelé jsou spojenci Koroků. Jejich domovský svět byl totiž obsazen roboty, a tak se z těchto hromotluků stali kočovníci, loupežníci a bandité. Ale občas se s nimi dá i trochu obchodovat. Trochu...





CHANTICLEER
Éterické bytosti podivného vzhledu, telekinetických schopností a zpěvavého jazyka. Všechno, co tato rasa vyrobí má podobu krystalu - krystalové rakety, nakladače raket, roboty, spodní prádlo (pravděpodobně), dokonce jejich domovská základna Second Harmony má tvar krystalu...

SHAASA
Oškliví slizcí hadi jsou ve skutečnosti rasou nedoceněnou. Hlavně proto, že jim nikdo nerozumí. Oni totiž strašně syčí a vyskytují se v omezeném prostoru na okraji Galaxie. Nejsou členy Aliance a do bojů nezasahují. Něco mi ale napovídá, že za hadí slupkou bude ukryto něco moc zajímavého...





ARDEN
Nepřipadá vám tenhle jako docela sympatický medvídek? Že ano? Tak to máte smůlu, protože pohlaví tohoto tvora je ženské. V každém případě jsou ale představitelé této rasy nejčilejší v otázkách Aliance, jejich planeta Maka Bola je velitelstvím Aliance. Tihle medvídci jsou spíše bojovníci.



KOROK
Zlý, zlý, ošklivý robot. Ošklivý zlobivý robot. Nemáme se rádi a ty to víš. Tohle je třeba RR-4000, bojový stroj a zlý robot. Zlý ošklivý robot. Je programován aby byl zlý. Všichni roboti jsou zlí až na jednoho, který se ale skrývá na okraji Galaxie a může vám pomoci. Pokud ovšem chcete.

PAHRUMP
Někdo s tak velikým nosem a tak směšným jménem přece nemůže být inteligentní. Může? Když se rasa Pahrumpů připojila k Alianci, přispěla hracími Juke-boxy namísto zbraní. Jsou to ubožáci, chudáci a nikdo je nemá rád. Někteří z nich ale mají zajímavé informace a cenné artefakty.



během okamžiku - bohužel jde však jen o cestování mezi oběžnými drahami jednotlivých planet. Připadá mi to trochu hloupé. Pojďme ale dál - Galaxie není jen hrstkou planet. Planety jsou totiž zčásti osídlené, zčásti po kontrolou jedné z existujících mimozemských civilizací.

I když je kosmických tvorů a potvorů obrovské množství i když můžete s každou potvůrkou mluvit, přičemž se na obrazovce objeví pokaždé jiný ksichtík, stejně jsou všichni buďto „hodní" anebo „zlí". Svatá prostoto! Ti zlí jsou v tomto případě ošklivé roboti - rasa jménem Korok, ovládaná Nejzlejším ze Zlých - Řídícím Robotem, který dříve hodné robotky přeprogramoval na zlé a ti hodní se rozhodli proti návalu Koroků zformovat Alianci. Mezi členy Aliance patří nejrůznější kosmické bytosti s různým stupněm ošklivosti. Hodní členové Aliance bojují proti zlým Korokům, kteří se rozpínají i do neutrální zóny rozdělující Galaxii a kdo chce a je dostatečně statečný, může se s Aliancí spojit a do bojů zasáhnout.

Než si ale řekneme něco více o bojích a vůbec, bude asi potřeba trochu přiblížit vaši heroickou loď jménem Nomad. Nomad je taková dlouhá tenká loď, která tvarem připomíná částečně palčku na maso, částečně kosmickou loď Discovery (SPACE ODYSSEY 2001) částečně něco, co nemohu napsat na stránky SCORE. S touto lodí se můžete libovolně pohybovat po všech světech Galaxie (jak již bylo ostatně řečeno), můžete ji vylepšovat, můžete z ní střílet, můžete s ní obchodovat (jak bude řečeno později) a můžete s ní dělat ještě spoustu dalších věcí. Když jsem se zmiňoval o zapojování do bojů, myslel jsem asi toto: se svojí Hi-tec-advanced-extra-cool lodí přiletíte na nějakou základnu Aliance, spojíte se s informační sítí na planetě, vyberete si jeden z nabízených úkolů, zapamatujete si lokaci (ve smyslu „zničit 2 Koroky v systému A u planety B v sektoru X, Y), doletíte k dané planetě (nemusíte se zdržovat s berušením, vzdáleností a podobnými „nesmysly", prostě kliknete na název planety a letíte) a sestřelíte ošklivé fialové nepřátele (všichni ošklivi nepřátelé jsou totiž fialoví). Svatá prostoto!

Ještě čekáte dramatické souboje plné nečekávaných zvratů, technického manévrování, taktizování, úhybných manévrů a strategických fines, máte smůlu. Kosmické souboje jsou naprosto příšerné. Nomad se totiž na oběžné dráze může z mně neznámých důvodů pohybovat pouze doleva a doprava, přičemž může ještě přidat rychlost (WOW!). V praxi to znamená, že souboje, které se sice tváří jako 3D vektorová-nervy-drásající-mozek-a-prsty-trhající podívaná jsou jen odvěčená obdoba dvourozměrné hry ASTEROIDS, ovšem o něco horší - není vidět dozadu, radar je vám na nic, protože obvykle stačí jedna salva a bez silných štítů jste ztraceni. O úspěchu v souboji tak rozhoduje jen síla štítů lodi a raket. Svatá prostoto!

Ale nemyslete si, že je Nomad špatná hra. Má i svoje klady. Především má nádech obchodní strategie a dobrodružné adventurky. Ale, mezi námi - opravdu jenom nádech. Pokud jde o obchod - je možné vykašlat se na všechny mise pro Alianci a létat jen mezi planetami a obchodovat. Ovšem obchod v Galaxii budoucnosti je přibližně na úrovni středověkého naturálního hospodářství s nádechem trhového handrkování. Je pravda, že počet druhů předmětů s přehledem převyšuje počet hodin, po které vás bude Nomad bavit, ale obchodování, kde za 200 tun jelenů dostanete 158 tun antimonu s reálnou šancí uhádat 159 tun mi připadá zpestné. Peníze jsou peníze. Pokud jde o škálu předmětů - je opravdu široká - od minerálů, plynů a živých zvířat přes nejrůznější šperky, zařízení, hvězdné mapy, alkohol, jídlo až po vybavení kosmických lodí, bojové rakety, opravárenské a průzkumné roboty a jejich přídavná zařízení. Zatímco suroviny slouží jen pro obchod a vybavení lodí jen pro vybavení lodí (pochopitelně), roboty můžete využít i jinak. Opravárenští lodní roboti upravují loď (čím lepší robot, tím rychleji opraví), ale průzkumní a pracovní roboti poslouží k získávání nových surovin - je možné vyslat těžební, průzkumné, farmářské a další roboty na planety a získat tak potřebný materiál. Abych nezapomněl - za splněné mise pro Alianci dostanete povýšení a také nějaké to zboží. To v praxi znamená, že po chvíli hraní bude vaše inventory přeplněné k prasknutí a i když není nákladový prostor omezen (svatá prostoto), bude to zmatek především pro vás.

A, dobrodružství - to je vlastně jediný důvod, proč stojí Nomad za zahrání. Dobrodružství je tady hodně. A taky hodně textu. Po pravdě - pokud se nechcete zatěžovat se čtením textů a sledováním příběhu, nemá pro vás Nomad smysl. V celé Galaxii je totiž několik stovek planet a hlavně mraky kosmických lodí. S každou lodí můžete komunikovat a obchodovat, přičemž nejdůležitější jsou informace. S každým totiž můžete mluvit. A dlouho mluvit. Můžete se ho ptát na všechno, o čem jste kdy slyšeli - na místa, na předměty, na lidi a na rasy. Zní to možná lákavě, ale časem se ve vašem seznamu bude počítat několik set položek, přičemž každý vám řekne o jedné položce něco jiného, každého se můžete zeptat na cokoli a s každou odpovědí se seznam otázek pravděpodobně rozroste. Tímto způsobem se možná dopátráte k osnově složitého příběhu, kterým rozebírat nebudu. Stačí říci, že pro dohrání hry jej ani nepotřebujete znát. Stačí pouze plnit mise Aliance a je vyhráno. Svatá prostoto!

Na konec jsem si nechal technické provedení. Ostatně, jen málokdy s ním začínám. Technické provedení je slušné. Když pomineme nelogičnost vesmíru, musíme uznat perfektní propracovanost jednotlivých planet. Ta propracovanost je vysoká, až zaráží. Všechny planety jsou pokryty slušnými texturami a, zázrak nad zázraky, třeba naše Země vypadá jako naše Země. Ale planety, jsou to jediné - provedení lodí je klasicky jednoduše vektorové, srovnání s hrou FRONTIER by bylo urážkou.

Báječné jsou mluvené komentáře - palubní počítač lodi Nomad má sympatický ženský hlas komentující probíhající události, zajímavým zpestřením jsou hlasy robotů, přičemž každý robot má jiný hlas a jiný způsob podávání hlášení. Za zmínku stojí i „řeč" ostatních ras, která je směskou skřeků a pískání, naštěstí však přeloženou do angličtiny.

Na závěr, protože tohle už je závěr, nezbytné doporučení. Takže, ať jste kde jste, berte následující slova vážně: pokud umíte dobře anglicky a chcete se ponořit do obrovských textů, konverzací, cestování, trochy výměnného obchodování, průzkumu planet a příšerných bojů, je Nomad pro vás. Pokud ale hledáte akci a dynamickou zábavu, vraťte se ke geniální hře FRONTIER, které Nomad nesahá ani po výfukové trysky.

ICE

score	69%
Název hry:	NOMAD
Výrobce:	Papyrus/Gametek
Žánr:	Sci - fi
Styl:	Nomad
Počítač:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	75%
Grafika:	70%
Zvuk:	80%

DRUHÁ STRANA MINCE:
Jenom 69% ? Nomad je super. Nevím sice proč, ale zdá se mi super.
LUKE



Místní spelly jsou vyvěšeny na zdech coby kamenné tabulky nebo že by to byly rady?



„Generování“ charakterů bylo zaměněno za pouhé vybírání obrázků.



Automapování není špatné, možná je i trochu originální.



Roztomilá příšerka, která se ve hře změní na pár rozklácených spritů.

SCORE	48%
Název hry:	WIZARD
Výrobce:	Psygnosis
Žánr:	Komedie
Styl:	Dungeon
Počítač:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	10%
Atmosféra:	40%
Grafika:	55%
Zvuk:	40%

Není nutno, není nutno, aby bylo přímo veselóóóó, ale asi bude nutno, aby se nad Wizardem slzelóóóó...

Wizard

Ochraňuj nás, Ježíš Kristus, před „dungeony“ jako je Wizard. Proč nás někdo musí neustále trestat, nejdříve to byl Strike Squad, pak Iron Helix a teď tohle. Pravda, s Wizardem to není až zas tak špatné a s trochou sebezapření by bylo možné ho pár hodin hrát, aniž by hrozily vážnější duševní pohmožděniny. Po více hodinách se však dostaví nejdříve skepse, pak odpor a nakonec panika. Méně stabilní individua mohou podlehnout zuřivosti a masochistické samohaně, která se stane lepším odreagováním nežli břečka na monitoru. Wizarda bych zařadil do „padavých“ her, čímž nemyslím padavky, ale produkty zbytečně odfláknuté, které na první pohled nevypadají zas až tak špatně, ale pohled druhý a u tvrdších povah i třetí vyvolává nevolnost a občasné ublinknutí. O co že v této komedii běží? Inu, darmo mluvit, čtyři hrdinové se vydali porazit zlého kou... , až se mi stahuje huba, kolikrát jsem tohle už fikal: „Čtyři hrdinové se vydali PORAZIT KOUZELNÍKA !!!“. A je to venku. Nebudeme se s tím moc tahat, za tento „originální“ nápad dostává Wizard originalitu 10 procent a to jen proto, že má detailní automaping, jinak by dostal policajtské kolečko či cifru zápornou. Ani ve hře ani v manuálu není upozornění, že se jedná o komedii. Některé gagy byly zvláště veselé. Zlomil jsem se, když jsem viděl, že temný kouzelník je masochista a připraví vám ve svých palácích postele přímo do velkých hal. Stalo se to tak, že při jednom z velkých bojů, který probíhal tak, že jsem zapnul autobojování a dychtivě čekal, jak to dopadne, mě napadla spásná idea trochu si schrupnout. Právě, když se na mě pomatený roj spritů vzdáleně připomínající gobliny cvičící aerobick se sekerami v rukou, sesypal s nečekanou vervou, jsem ťukl na lehátko, ke kterému jsem byl zatlačen. A pak se to stalo, moje čtyři chudinky šly spát. Lehli si a spali! Okolo postele tančí tři rozzuření goblini, dva kouzelníci, pět slintajících bojovníků, jedna letuška a člen svazu zahrádkářů a oni spí! Jako vtip ucházející, musím uznat, že to tu ještě nebylo.

Dalo by se říci, že tuhle hru zachránila grafika. Prostředí vidíte ultimovským 3D pohledem a je poměrně detailní. Zdálo by se, že je pořád stejné, ale dostal jsem se i do dalších zámků a tam se dekorace a stěny úplně změnily. Tlačítkem F10 si můžete přepnout na vidění přes celou obrazovku a všechno se stává efektnějším. I když tato grafika zdaleka nedosahuje kvalit, řekněme Shadow Castera, je vlastně podobně zpracovaná a překvapilo mě, že celá hra zabrala pouze 5 Mb na HD. Dobrý je ještě automaping a systém kouzlení také ujde. Tím však výčet kladných stránek končí a my se vrátíme na zem.

Vaším úkolem ve Wizardovi je sbírat klíče, sbírat klíče a komu se to nelíbí, může třeba odemykat dveře. Každé druhé dveře jsou zamčené na jiný klíč, přičemž klíčů je spousta a dveří také. Je to úplná klíčová mánie, takže jsem časem zapomněl, co jsem odemkl a kde jsem musel použít klíč bronzový a kde mithrilový. Vzpomněl jsem si, že v šestém patře mi dveře řekly ano, v této hře dveře samy hlásí, na jaký klíč jsou zamčené, že chtějí klíč rubínový, ale ten jsem už použil jinde. Zbyl mi jen diamantový a zlatý, ale - třeď! Tohle má být náplň hry? Sbírat klíče a zabíjet invalidní skřety tančící aerobick? Občasné „logické“ hádanky se buď opět točí okolo klíčů nebo se týkají několika teleportačních plošinek. Jedno jediné patro Dungeon Mastera nebo Black Cryptu bylo tisíckrát důmyslnější než celý jeden Wizardský zámek. Takových zámků budete muset projít pět, přičemž každý má asi deset podlaží. Doporučuji ale raději znovu nahrát DM a projít si pět levelů, bude to příjemnější a zábavnější.

Nejhorší jsem si nechal na konec, jsou to „boje“. Tzv boje v tomto případě sestávají ze stisknutí jediného tlačítka a čekání, jak to dopadne. Pokud se nepřítel vzdálí, autoboj se sám vypne. Často se však stává, že si to nepřítel, mrcha jedna vypočítavá, opět rozmyslí a vrátí se zpět. Autoboj je však vypnutý, takže rube a řeže, až to máte za sebou. Abych se vůbec vešel na stránku, další nedostatky jen shrnu: částečně chybí efekty kouzel, boje jsou zdlouhavé a průměrný nepřítel vydrží okolo 600 hit points, rubete ho sice po stovkách, ale proč tak zbytečně vysoká čísla? Hra světla a stínu žádná, vaši lidé sice jedí, ale nepijí. Nová kouzla získáváte pouze s levelem zkušenosti a to jen ve spánku. Logické problémy jsou invalidní, většinou převládá břed s klíči. Souboje s pány zámků jsou tak tuhé, že ani nepostřehnete, co se stalo a události se odvíjí post mortum. Zvuky a hudba jsou tak prosté, jak jen to bylo možné a to nemluvím o potížích při instalaci mé karty Sound Galaxy. Kromě zbraní, jídla, několika diamantů a hlavně klíčů nenajdete žádné extra předměty. Systém obchodů příšerný... stačilo? Stejná ubohost jako Dracula, Psygnosis se na PC vůbec nechytají. **ANDREW**

www.oldgames.sk



Hrdinové dne - Odin a Loki. Tipněte si, kde je kdo...



Pokud takhle bojovník kdy trpěl schizofrenií (tzn. rozpolcením osobnosti), dostalo se mu teď ambulantní pomoci...



Základní rozestavení pro hru KING'S TABLE. Odin uprostřed. Kde jinde...



Škoda, že je obrázek pro vítězství dobra stejný, jako když zvítězí černí padouši...



Dostat síly dobra do takového obklíčení, ze kterého není úniku je překvapivě snadné. Uvidíte!

King's Table
The Legend of Ragnarok

Nebudeme si namlouvat, že byste byli bez této hry beznadějně ztraceni v propadlišti času a že je KING'S TABLE tím, po čem jste celý život toužili. Není to tak. Přesto se ale na tuto drsnou severskou ságu podíváme trochu zblízka.

Podívejte - takový Odin, ten to opravdu nemá lehké. Sedí si takhle na svém nebeském trůně (je to totiž hodný severský bůh a tak sedí v nebi. Třeba takový Loki, problematická postava severských ság na nebi určitě není, ale to jen tak na okraj) a přemýšlí. Vlastně bych mohl napsat: „Shlížel ze svého trůnu Hlidskjalf, viděl co se děje v Midgard a cítil, že se něco stane těm, kteří žijí v Asgard.“, ale tomu by asi málokdo z vás rozuměl. Předpokládám totiž, že vám je vikingská mytologie stejně vzdálená jako mně. Já tomu totiž taky moc nerozumím, ale uvnitř manuálu jsem se tak, jako tak prokousal, takže toho o severských božstvech teď vím o něco víc, než dříve.
Vím třeba, že si Odin dělal starosti. Věděl totiž, že se blíží Ragnarok - apokalyptická bitva, ve které bozi a lidé naleznou svůj osud, ve které se střetnou síly dobra a zla a dojde k příšernému krveprolití. Odin, ač nejvyšší bůh, se nechtěl dobrovolně odevzdat do spárů smrti a zahynout v Ragnaroku. Proto hledal cestu, jak obelstít osud a utéci před ním. Chtěl poznat svůj lid ne z pozice boha, ale z pozice obyčejného člověka, aby mohl pozorovat reakce lidí a v jejich chování číst odpověď na otázky života, vesmíru a vůbec. Aby udržel pozornost lidí dostatečně dlouho a mohl pozorovat jejich chování, vymyslel hru strategie a dovednosti, ve které se utkaly dvě strany bez krve a násilí. Doufal, že tato jeho hra jeho spoluhráče zaujme a jemu dá možnost pozorovat, „číst“ skryté vzorce lidského chování a připravit se tak na Ragnarok. Odin tak sestoupil, jako již dříve, na zem v podobě havrana, odebral se do nejbližší krčmy a vyzýval ke hře. Ti, kteří výzvu přijali, mu svou hrou měli pomoci k odhalení blížící se apokalypsy...
Věřte nebo nevěřte, ale hra KING'S TABLE je obyčejná stolní hra. Stopy její existence byly objeveny v hrobě z doby železné (okolo roku 400 našeho letopočtu) v Dánsku. Je to hra pro dva hráče, podobná hře šachy či dáma, ale na rozdíl od těchto her nejsou soupeřící strany stejně silné. Ve hře KING'S TABLE se jeden hráč ujímá role Odina s 13 bílými figurkami (Odin + 12 bojovníků jménem Einherjar) rozestavenými ve středu „šachovnice“ (původní měla 19x19 polí, pro potřeby hry je však zmenšena na 11x11), druhý hráč ovládá 24 figurek černých Gigantů na okrajích polí. Zatímco úkolem Odinovým je prorazit obklíčení a dostat svou figurku do jednoho z rohů hracího plánu, jeho soupeř mu musí zabránit obklíčením figurky Odina na všech stranách. Všechny figurky se pohybují o libovolný počet políček horizontálně či vertikálně. Figurky je možné navzájem „zabíjet“ velice jednoduchým způsobem - obklíčením pouze ze dvou stran. To jsou pravidla stolní hry KING'S TABLE, která je rovněž součástí programu KING'S TABLE, THE LEGEND OF RAGNAROK.
Ale nic není tak snadné, jak se zdá. Hlavní náplní hry totiž není jen vzkříšení staleté hry, ale hra RAGNAROK, která ač vychází ze stejných pravidel obsahuje jistá vylepšení. Předně - hra RAGNAROK je velice zábavná. Pokud se dáte do „turnaje“, stanete se na chvíli Odinem, který vstupuje do onoho severské krčmy a vyzývá její osazenstvo ke hře. S každým soupeřem sehrajete dvě partie - jednou za síly dobra, jednou za síly zla a pokud soupeře porazíte, čeká vás další statný Viking (a dvě „něžné ženy“), který hraje o něco lépe a hlavně s úplně jinou taktikou. Pravidla hry RAGNAROK jsou podobná jako u KING'S TABLE (pro ty méně pozorné: TO JSOU TA PRAVIDLA POPSANÁ O NĚKOLIK ŘÁDEK VÝŠ) s několika vylepšeními.
Obě strany mají kromě řadových vojáků („hodných“ Einherjar a „zlých“ Gigantů) k dispozici čtyři speciální postavy vybrané z šesti bohů dobra a zla. Na straně dobra je to Thor - bůh hromu, který může svůj život vyměnit za život nepřítele (ve stylu kamikadze), Freyr - bůh úrody pohybující se diagonálně, Vidar - syn Odina, který se znovu zrodí po dvou tazích, pokud je usmrcen, Heimdall - bůh světla (připomíná mi, že se už nemohu dočkat pokračování trháku CORE DESIGN - HEIMDALL II) pohybující se stejně jako kůň ve hře šachy, Valkaries - Odinovy služebné, které mohou přeskakovat figurky, Tyr - bůh války a spravedlnosti, který musí být obklíčen ze tří stran, aby mohl být „usmrcen“ a konečně Odin, klíčová postava o kterou ve hře jde. Odin - nejvyšší bůh se může pohybovat o jedno či dvě políčka a musí dosáhnout cíle v rohu šachovnice. Hra končí, je-li Odin obklíčen ze všech světových stran.
Na straně zla jsou božstva se jmény Loki (hlavní padouch), Čaroděj (Zlí), Fenrir (zlý vlk, který kdysi ukousl pravou ruku Tyrovi), Jormungand (obrovský podmořský had), Surt (král Ohnivých Gigantů), Garm (pes hlídající brány pekelné) a Hymr (kapitán lodi Naglfari). Je pochopitelné, že zlá božstva mají stejné vlastnosti jako jim odpovídající božstva dobra.
Mezi další vylepšení patří animované souboje, kdykoli dojde k braní jakékoli figurky (které jsou sice roztomilé, ale hru příšerně zdržují), komentáře protihráčů hodnotící váš výkon, možnost nápovědy či zobrazení všech proveditelných tahů dané figurky. Nesmíme zapomenout ani na možnost rekapitulace každé partie a možnost všechny výše uvedené možnosti vypnout.
Pokud jde o provedení - KING'S TABLE vypadá jako klasická stolní hra převedená na monitory počítačů. Grafika vlastní šachovnice je poměrně přehledná (až na momenty, kdy jsou postavičky v zákrytu), animace bojůvek jsou roztomilé a trošičku krvavé (zvlášť když bůh Surt rozsekne malinkého bojovníka na dvě poloviny). Hudba je zajisté severská, zajisté atmosférická, ale příšerně monotónní až do úplného zešílení. Pravidla hry jsou jednoduchá, pochopí je i začátečník a po chvíli se každý jistě probojuje v turnaji daleko. Na můj vkus je hra RAGNAROK až příliš snadná. Stačí si vypracovat jednoduchou základní strategii, kterou vám sice neprozradím, ale se kterou lze porazit každého soupeře. Hru RAGNAROK jsem dohrál za jediný den bez větších problémů a musím říci, že mě trochu zklamala. Od počítačové hry bych čekal trochu větší využití možností počítače a ne jen pouhé převedení hry s figurkami na monitor obohacené o pár animací, které jen zdržují.
Přesto ale mohu hru KING'S TABLE THE LEGEND OF RAGNAROK doporučit všem příznivcům stolních her a severských ság. A mimochodem, hra existuje ve verzi pro PC, PC CD-ROM a AMIGU. V obchodech s hračkami a stolními hrami jsem ji ale prodávat neviděl. Snad v Norsku...

ICE

SCORE	55%
Název hry:	**KING'S TABLE THE LEGEND OF RAGNAROK**
Výrobce:	Gametek
Žánr:	Fantasy
Styl:	Logická
Počítač:	PC
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	55%
Grafika:	60%
Zvuk:	50%

www.oldgames.sk

Mortal Kombat







Jak si asi velmi dobře vzpomínáte, o programu Mortal Kombat byla již zmínka ve Score č. 3. Byla to však skutečně jen zmínka, avšak s příslibem, že se k tomuto velmi dobrému programu ještě vrátíme.







Den se sešel se dnem a my plníme své slovo. Bylo nebylo, za dávných časů mnicha Čchu-siná, vyrostl v temných hvozdech daleké Číny nedobytný klášter zenových mnichů. Po celá staletí byl tento klášter zahalen rouškou tajemství, skrývajíc velká tajemství mistrů bojových umění. Právě zde a nikde jinde mohl vyrůst GORO - Neporazitelný. On jediný byl schopen odolávat tvrdému výcviku svých mistrů a dojít tak až na konec dlouhé pouti, provázené strastí a utrpením. Díky svým obrovským schopnostem se tento čtyřruký obr stal na celých pět set let neporazitelným. Až nyní po polovině tisíciletí musí jediný bojovník, kterým není nikdo jiný, než Vy, velkého Gora porazit. Avšak je tu malý problém. Bojovník, který se dostane až tak daleko a dovolí si bojovat se samotným Gorem a při shodě nepochopitelných okolností jej i porazí, musí čelit nejvyššímu z mistrů Shaolinu. Ha

Program Mortal Kombat se poprvé objevil na hracích automatech americké firmy Midway. Měl tak obrovský úspěch u hráčů her s bojovou tematikou, že bylo rozhodnuto o jeho převedení i na domácí herní systémy a osobní počítače. Nebyla to však jen tak lehká úloha, protože program je překvapující právě díky svým grafickým schopnostem. Většina grafiky je plně digitalizovaná z reálných předloh, což je teoreticky možné jen u velkých hracích automatů. Proto se na konverze pro osobní počítače hledělo s jistou nejistotou. K velkému překvapení však vše dopadlo na jedničku a výsledný produkt je v počítači zcela identický se svou automatovou podobou.

Poprvé se program objevil na herních automatech firem Sega a Nintendo a dočkal se velkého komerčního úspěchu. Naše redakce jej měla poprvé možnost otestovat na GAME GEAR a posléze i na SEGA MEGA DRIVE.

S napětím jsme očekávali i verze pro Amigu a PC. Dočkali jsme se. A právě o verzích pro tyto dva počítače si dnes řekneme trochu více. Program je uložen na neuvěřitelných dvou disketách a obě verze se od sebe liší jen velmi málo. Na Amize je pochopitelně částečně okleštěna grafika, což ovšem nic nemění na spádu a atmosféře hry. Oproti tomu však dochází na PC ke zpomalování hry, zapříčiněnému velkým množstvím grafiky, které již počítač nestíhá plně zpracovávat. To se ovšem ve verzi pro Amigu nemůže stát, hra si stále zachovává svou standardní rychlost a není ničím ovlivňována.

Jak již bylo řečeno v úvodu, vaším úkolem je dostat se přes velké množství nepřátel a nakonec se utkat se samotným Mistrem Shaolinu, jemuž předchází jeho nejzkušenější žák Goro. Hráč má možnost si vybrat ze sedmi rozdílných postav s odlišnými bojovými vlastnostmi. Takže s kým to vlastně budeme bojovat? Johny Cage je superhvězdou bojových umění trénovanou nejlepšími mistry. Je úřadujícím mistrem boxu a hvězdou mnoha akčních filmů, jako Dragon Fist, Dragon Fist II či Sudden Violence. Kano - zloděj, žijící zločinem a násilím. Je bývalým členem zabijáckého gangu Černých draků, pod jehož hrozbou úpěla strachem i temná podsvětí asijských měst. Rayden - démon, bez jakýchkoli vnějších či vnitřních lidských znaků. Lidskou podobu přijal jen díky osobnímu pozvání k účasti na zápasech, které mu zaslal samotný mistr Shaolinu. Liu Kang - člen obávaného syndikátu, známého pod jménem Billy Lotos. Jeho gang se proslavil nekonečnými rituálními vraždami a vydíráním početných obyvatel. Gang opustil jen díky účasti na turnaji. Scorpion - jeho původ či skutečné jméno nejsou známy. Sub Zero - Stejně jako i u Scorpiona není jeho původ a skutečné jméno známo. Avšak podle jeho kimona se dá usuzovat, že patří k obávané sektě ninjů Lin Kuei. Sonya Blade - Sonya je členkou speciálních jednotek americké armády, proslavených účastí na akci proti organizaci Černých draků. Zajímavé že? Tak to byl stručný výčet všech bojovníků, ze kterých si na počátku programu můžete vybrat.

No a když si už konečně vyberete, můžete se s chutí a odhodláním zvítězit, pustit do líbých bojů. Věžte však, že poté co jste si vybrali jednoho ze zbývajících bojovníků, nezůstanou ti, které jste nechali na holičkách, nečinně stát, ale všechno vám s chutí oplatí. V praxi to znamená, že na počátku nebylo nic, pak bylo světlo a pak Bůh stvořil člověka. Tedy ne jen jednoho, ale šest a pak víc a nakonec ještě, ještě víc. Poté co se úspěšně probijete přes svých prvních šest nepřátel nastává peklo. Vaši protivníci se totiž spojují do aliancí s jediným úkolem, a to zničit vás. Znamená to, že se na hracím poli setkáváte se dvěma protivníky útočícími na vás jednou silou, porazíte-li je, přicházejí na řadu další a další.

Bude-li Bůh při vás, tak je všechny porazíte, nebude-li, tak ne. Po porážce všech obyčejných bojovníků, přicházejí na řadu ti neobyčejní, mistři Shaolinu. A tady už vážně přestává všechna legrace. Většina z nich totiž ovládá tu nejčernější magii a bojová umění, vám dosud skrytá a s hojností je na vás využívá. Pro vašeho bojovníka nastanou ty pravé, krušné chvilky. A pak přichází velké finále v podobě souboje s Gorem a samotným mistrem Shaolinu. To už však závisí jen na vás.

Po grafické stránce jde o velmi podařený produkt a doufejme, že v budoucnosti budou programy na takovéto a lepší úrovni. Po stránce hudební a zvukové jsou verze pro PC a Amigu částečně odlišné, což je však podmíněno hardwarovými rozdíly mezi oběma počítači. Vítězně však vychází Amiga. Hra má výbornou atmosféru, která vás jistě nadchne a nepustí vás až do zdárného konce. Na závěr tedy nezbývá, než popřát programátorům mnoho úspěchů v osobním životě a říci, že jde skutečně o velmi dobrý program, který ocení nejen milovníci asijských bojových umění, ale i obyčejní hráči. TY

SCORE	80%
Název hry:	MORTAL KOMBAT
Výrobce:	Acclaim/Virgin
Žánr:	Sport
Styl:	Bojová
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	55%
Atmosféra:	80%
Grafika:	80%
Zvuk:	70%

www.oldgames.sk

recenze

Po hrách LABYRINTH OF TIME a IRON HELIX přichází další z nádherně zpracovaných „interaktivních filmů" na CD-ROM.



Wing Commander 66 aneb Journeyman Project není jen adventure

Tabla rozadá prostředí hry. Displeje, bločipy, tlačítka...



Náš příběh začíná na Zemi roku 2185. Lidská společnost se po stálých válečných konfliktů a nepokojů octla v celosvětovém míru. Díky uvolnění finančních prostředků dříve investovaných do zbrojení nastala expanze pozemšťanů do celé Sluneční soustavy. Při rutinním přistání nákladního raketoplánu na jednu z mnoha kolonií na Marsu je spatřena mimozemská vesmírná loď. Po pokusu o navázání kontaktu se loď vzdálila z dosahu a nadsvětelnou rychlostí opustila naši soustavu. O osm let později byla Země navštívena mimozemskou rasou zvanou Cyrollané. Lidstvo bylo vyzváno ke vstupu do Společenství mimozemských bytostí - své ano, či ne měli zástupci obou stran sdělit za deset let od tohoto setkání. Zdálo se, že již nic nemůže ohrozit budoucnost lidstva. Roku 2311 však spatří světlo světa prototyp nejstrašnější zbraně v dějinách, prototyp stroje času. Jedinou možnou ochranou proti časové sabotáži je zřízení tzv. Časové patroly, která je založena ještě téhož roku. K monitorování časoprostorového kontinua a případnému zásahu proti jeho narušení jsou vybráni ti nejschopnější ze schopných - počítačoví hráči. Má to ovšem jeden háček: musí vlastnit Macintosh, či PC s CD-ROM drivem.

Nejmarkantnější předností této hry zcela jistě není její idea. Hry o cestování časem, o prvním setkání s mimozemskou civilizací, o kolonizaci vesmíru a o jiných sci-fi tématech dnes jistě příliš novotou nevoní. Jedním z mála kladů scénáře je optimistické vidění budoucnosti - místo šíleného počítače snažícího se zotročit lidstvo či jiného podobného „klasického strašáku"), zde hraje hlavní roli strach z něčeho, co je tak dobře chráněné, že se vlastně ani není čeho bát. Stroj času je totiž velmi pečlivě ukryt v metropoli zvané Caldoria (viz. obr.), kde jej střeží povětrní agenti již zmíněné Časové patroly. Ale nebojte se ve hře je co hrát, jednoho dne se totiž... JOURNEYMAN PROJECT je až na pár zpestření (například vesmírná akční simulace - viz. obrázek) klasická adventure v hlavní roli se vším, co k ní patří. Pokud stále ještě nevíte, koho ve hře hrajete, zkuste hádat:

A. známého českého programátora Oldřicha K.
B. poručíka KGB Maxima R.
C. příslušníka Časové patroly pod kódovým označením AGENT 5

C je správně! Zažertovali jsme si a teď již opět vážně. Pohyb postavy herním prostředím je vytvořen klasickým systémem známým už z dob slavného dungeonu Eye of the Beholder, animovaný pohyb (jako například ve hře IRON HELIX) by vzhledem k množství dat (JOURNEYMAN PROJECT je mnohokrát větší než zmíněný IRON HELIX) asi nebyl ani technicky proveditelný. Velmi příjemné se mi zdá být ovládání. Vše je snadno pochopitelné a jste-li alespoň trochu znalí jazyka anglického, rychle si na interface hry zvyknete.

Grafika je velmi podařená. U her na CD médiích spustitelných pouze pod Windows (3.1 a výš) jsme již zvyklí na kompletně raytracovanou grafiku v rozlišení 640x480 v 256 barvách, ale v případě hry Journeyman Project jde o „jiné kafe". Vše je vypiplíno do nejmenších detailů, které ani nemá cenu na tomto místě popisovat. Po první půlhodině hraní již mnozí budou znechuceni animacemi, kterých autoři slibují celkem přes 30 minut čistého času. Každý předmět, který zde naleznete má kompletně animované info, téměř každý stroj je funkční - je zázrak již s podivem, že se Journeyman Project vešel jen na jeden kompaktní disk. Digitalizovaná řeč, zvuky a hudba jen dokreslují výjimečnou atmosféru již navozenou úžasným grafickým zpracováním. Grafika, ozvučení, atmosféra - vše na jedničku. Chcete-li si však hru skutečně vychutnat, musíte mít nejen tvůrci doporučené zvuky puštěné do sluchátek a počítač umístěn v temné místnosti, ale též

THE JOURNEYMAN PROJECT

pevné nervy. Již samotná instalace a spouštění programu není pro začátečníky. Velmi také doporučuji double speed CD-ROM (na mechanikách 150kb/s je hra takřka nehratelná). A, pokud máte víc než pětsetmegový harddisk, určitě si naň hru zkopírujte (v manuálu se dozvíte jak). A závěrem? Na PC verzi tohoto interaktivního filmu se čekalo velmi dlouho, všemožná preview a fotografie v zahraničních magazínech i podobnou tématikou jakou se zabývá i ten náš slibovaly velmi zajímavou hru. Hra zajímavá je, dokonce velmi zajímavá, ale ne na PC 486 s pouhými čtyřmi megabyty RAM a single speed (150 kb/s) CD-ROM mechanikou.

P. S. Pokud si chcete zakoupit CD-ROM, dejte přednost raději třírychlostní mechanice...

LUKO

Za rohem dojde (možná) k blízkému setkání třetího druhu.



Věžní roku 2500 zvítězili nad gravitací - na obrázku Caldoria, první z „měst na oblacích".



Opuštěné chodby kolonie Morimoto na Marsu. Místo, kde se lidská rasa poprvé setkala s mimozemskou inteligencí...

score	83%
Název hry:	THE JOURNEYMAN PROJECT
Výrobce:	Presto Studios
Žánr:	Sci - fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC, CD-ROM
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	80%
Grafika:	90%
Zvuk:	70%

The Journeyman Project



Jediný funkční prototyp časoprostorového transportéru firmy Pegasus s.t.

www.oldgames.sk

IRON HELIX

Dlouho očekávaná CD hra „nové generace" konečně mezi námi aneb jak se stát gerojem za dvacet minut





Úvodní intro se odehrává na obrazovce 5x5 cm.



Gratulace jsou nazně a trvají asi 30 sekund.



Jeden z mála „větších" obrázků.



Tři kódy vlevo stačí přepsat do pravé obrazovky.

score	23%
Název hry:	IRON HELIX
Výrobce:	Microprose
Žánr:	Sci - fi
Styl:	Dungeon
Počítač:	PC, CD-ROM
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	5%
Atmosféra:	5%
Grafika:	25%
Zvuk:	40%

Velké nemí firmy si na nás, obyčejné hráče, už dovolily ledacos. Viděli jsme nedodělané verze, extra krátké bezduchosti a přihlouplé projekty bezostyšně zabírající 50 MB na harddisku. Málokdo byl však tak troufalý, aby všechny tyto vlastnosti shrnul do jediné jediné hry a prodával ji za cenu plnohodnotného programu zvýšenou skutečností, že se jedná o CD-čko. Průkopníkem takovéto nestoudnosti se stává Microprose, která IRON HELIXem dokazuje, že je schopna vytvořit opravdu nevídané fiasko a pomocí mocné reklamy na něm vydělat velký peníz.

Sloganem této recenze by mohla být věta „déle instalováno než hráno". Z jakýchsi nepochopitelných důvodů se Iron Helix instaluje půl hodiny, přičemž za tu dobu vytvoří pouze 12 MB dat na harddisku. Pro srovnání, CD verze Gabriela Knighta vytvořila na harddisku 50 MB dat za 3min 10 sekund. Co se dělo při instalaci Helixu uniká mému chápání i fantazii, uvážím-li že nemuselo dojít prakticky k žádné dekompresi, jelikož na CD-čko se bez problémů vejde půl giga, takže není třeba data komprimovat. Veselé je, že autoři v manuálu upozorňují, že na pomalejších počítačích může instalace trvat mnohem déle. Vycházím-li z půlhodiny na mé konfiguraci 66 MHz, Double Speed CD, dá se předpokládat, že majitelé 16 Mhz by mohli instalovat, než by obrostli mechem. Dalším problémem je že jich ještě budeí je skutečnost, že Helix je možno hrát pouze pod Windows. Pro nemajitele Windows to znamená, že si ho nezahrají, dokud si za velký peníz nepořídí tuto nástavbu. Jsem velmi skeptický ohledně přesouvání her pod Windows, protože neustále narážím na interní problémy systému. Windows často hlásí málo paměti, špatné barevné palety a rozlišení, nekompatibilní drivery zvukových a hudebních karet a podobně. Občas se mi ve hrách objevují podivné české hlášky jako Neznámá Chyba v aplikaci, atd. Nevidím žádný důvod, kromě pohodlnosti autorů, proč by hra měla běžet jen a pouze ve Windows. Konkrétně Iron Helix by Windows vůbec nemusel potřebovat. Po nainstalování a vychytání windowsovských much se mi na monitoru objevilo maličké okénko 4x5 cm, ve kterém se odehrával jakýsi děj. Jelikož popis dění probíhal příšerně samplovanou mluvenou angličtinou bez možnosti přepnutí na text, přečetl jsem si příběh raději z manuálu. Vesmírná loď nesoucí smrtící zbraň byla ovládnuta palubním počítačem, který hodlá zneškodnit obydlenou planetu. Počítač se vymkl kontrole úplnou náhodou, ale posádka úplnou náhodou nehodu očekávala, takže stačila připravit řadu opatření na zastavení lodi. V poslední moment před spuštěním autodestrukce byla celá posádka náhodou zlikvidována jediným palubním robotem Defenderem. Protože palubní počítač trpí chronickou debilitou, úplnou náhodou nezablokoval vstupní doky, takže vy, coby výzkumná sonda DEB-IL1012, bez problémů infiltrujete jeho koráb. Chvíli po něm pobíháte, sbíráte vzorky tkání pobité posádky, pak si přečtete zprávy od techniků, kteří vás už úplnou náhodou očekávali a přesně vám popisují, jak máte postupovat. Je zvláštní, že takto nepostupovali oni sami, než zařvali, ale budiž. Ke zničení lodi je zapotřebí zadat čtyřciferný kód do palubního počítače, který spustí odpočet. Odpočet nemůže vzteklý počítač tou náhodou nijak zastavit, dokonce nemůže ani zablokovat terminálové vstupy, chudáček, je vlastně úplně bezmocný, ale posádku pobil a koráb ovládl...náhodou! Je to celé vlastně nesmysl, protože jako inteligentní robot desáté generace byste čtyřciferný kód mohl na palubním terminálu vygenerovat během několika sekund pouhým procházením řady čísel. Tolik k nesmyslům v příběhu, přejděme jinam. Na obalu originálky se nachází několik hezkých obrázků, ale nikde není psáno, že jejich skutečná velikost ve hře je přibližně 5x9 centimetrů. Prostředí lodi vidíte klasickým dungeonovským způsobem s nejmenším doposud použitým okénkem na zobrazení interiérů - opravdu originální miniaturizace. Bez jakýchkoliv pomůcek jsem Iron Helix dokončil za dvacet minut čistého času. I s nevalným úvodem a závěrem to zabralo méně nežli doba instalace, neuvěřitelné! Můžete si zvolit dvě složitější úrovně, které až na pár maličkostí zůstávají stejné. Děj je rozdělen do čtyř fází: sbírání vzorků tkáně, prohlížení zpráv na počítačích, zničení robota a zničení lodi. Zničení robota je úplný nesmysl, zničení lodi sestává ze zadání jednoho kódu do počítače. Musím uznat, že jsem se jednou tále opravdu jen jednou docela pobavil, když mi na konci jakási žena gratulovala a obdivovala moji dvacetiminutovou geniální práci. Prohlásila, že jsem geroj a že jsem zachránil svět. To jsem se nasmál! Celý nápad smrdí kopírováním Vetřelce a tisíců dalších vesmírných sci-fi. Grafika, hudba a zvuky docela ujdou, ale zvuků je málo a grafika je maličká.

Sečteno vyvrženo, definitivně nejhorší hra na CD široko daleko. Samotný titul HRA je pro ostatní opravdové hry urážkou. Pokud už opravdu nevíte, co s penězi, můžete si Iron Helix koupit kvůli obalce, ale v žádném případě ho neinstalujte, mohli byste si v zuřivosti poškodit počítač a to by byla škoda. Ruce pryč, jedna z nejhorších „her" dekády!

Jako malou pikantnost uvedu kompletní řešení: příkazem SCAN prohledávejte chodby, dokud nenajdete tkáně kapitánu, prvního důstojníka a specialisty na zbraně. Poté se příkazem ARM spojujte s palubními počítači, až najdete dvě zprávy týkající se zneškodnění robota a lodi. Postupujte podle toho, co zprávy říkají: na můstku zadejte kód do terminálu (podmenu Security), čímž zneškodníte robota. Potom se přesuňte do Zbrojnice a do zdejšího přítomného terminálu zadejte do podmenu Zbrojní systémy kód druhý. Dojde k autodestrukci, loď je zničena, jste CD-čkový geroj, HURÁ.

ANDREW

www.oldgames.sk

Goal

S kopanou se v poslední době na trhu počítačových her a simulátorů doslova roztrhl pytel. Jednou z nich je i GOAL.

Je to opět jedna z her, kdy se bez joysticku prostě neobejdete. Část hry, vlastně jen začátek, můžete naprogramovat a klidně i ovládat pomocí klávesnice, ale pak už kopat a honit míč můžete jen s joystickem. Menu vám nabídne dosti obšírný výběr různých variant toho, co chcete hrát, zda ligu, či pohár, nebo jednotlivé zápasy. Můžete si vybrat mužstvo, barvu dresů, dokonce i rozhodčího. Do sestavy můžete zase zařadit hráče dle výběru na soupisce,můžete zvolit herní systém. To je už pro znalce,kteří vědí, co je to WM systém, či rozestavení 4 - 4 - 2 a podobně. Pak si můžete nastavit i délku poločasů, dokonce i síla větru je volitelná. Po začátku utkání máte na obrazovce několik pohledů. Jednak vidíte dění na trávníku jakoby z nadhledu, jednak na menší ploše vidíte rozestavení hráčů, dále registrujete čas, poločas, stav utkání a jméno a číslo hráče, který je zrovna u míče.
Pokud se rozhodnete zahrát si proti počítači, bude se postupně obtížnost soubojů zvyšovat, ale vám budou nabírat body rychleji. Velkým plusem hry je i časté „ replay ", to co známe z televize, že si můžete své či protivníkovy akce pořádně vychutnat.
Ovládání joystickem vyžaduje jemnou a zkušenou ruku, po nějaké době tréninku jste odměněni výsledkem v podobě brilantních přihrávek, ostrých střel na branku, řadě koženého nesmyslu i krásnými góly.
Pokud je možno srovnávat se sportovními simulátory z poslední doby, mám pocit, že Goal je jedním z nejlepších v poslední době. není to sice moje gusto největší, ale několik krátkých zápasů jsem si s chutí zahrál.
Grafika hry je slušná, hudba a zvuky jsou rovněž na slušné úrovni. Podle mne je plusem hry i to, že vás nenutí hledat milión stránek a řádek a písmenek ke vstupu do hry. Jinak řečeno hra není nijak chráněná proti kopírování. Ja tvrdím, opět někdo, kdo má rozum. Manuál je dostatečně srozumitelný a přehledný.
Závěrem jen tolik, sport, který je u nás číslem jedna na žebříčku zájmu v této verzi nemohu s upřímným svědomím ani doporučit.

CPT VLADA

score	45%
Název hry:	GOAL
Výrobce:	Virgin
Žánr:	Sport
Styl:	Akční
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	45%
Atmosféra:	55%
Grafika:	50%
Zvuk:	55%

Seek and Destroy

Hra SEEK AND DESTROY by měla být konkurencí či rivalem hry DESERT STRIKE. Není!

SEEK AND DESTROY není ale úplně špatná hra. Tak za prvé - ovládáte v ní helikoptéru Appache, což se vám v životě zase tak často nepodaří (tedy za předpokladu, že nejste pilotem USAF či SVAZARMU). Za druhé - pořádně si tady zastřílíte, což se vám ve SVAZARMU zcela určitě nepodaří. K tomu, abyste nepřátele postříleli, spálili, roztrhali na kusy, dělali, paralyzovali, nechali shnít na poušti či utopili v moři máte několik zbraní. Třeba kanón, rakety vzduch-vzduch, vzduch země. Napalm. Ale taky možnost přivolat úder kosmických letounů. Ale řekněme si otevřeně - kolik her s vrtulníkem a zbraněmi jsme už viděli. Napovím vám - hodně!
Ale SEEK AND DESTROY není úplně špatná hra. Vezměme si třeba její zpracování - vrtulníček je vidět shora a otáčí se a pohybuje do všech stran. Je pravda, že v DESERT STRIKE bylo možné zhola totéž. to je ale zvláštní kombinace - zhola totéž, poradím se o tom se svým psychoanalytikem, jenomže v přibližně o 200% lepším 3D provedení. Tady je otáčení helikoptéry vpodstatě vyjádřeno otočením krajiny pod ní, takže vrtulníček vlastně letí pořád stejně nudným směrem zdola nahoru.
Není ale úplně špatná hra SEEK AND DESTROY. To vám tedy řeknu. Třeba proto, že je tady hromada misí v různých terénech - třeba na poušti, na poušti, na moři, na poušti, na moři a tak. Náplň misí je na rozdíl od DESERT STRIKE příšerně komplikovaná - zničit všechny nepřátelské budovy, postřílet všechny vojáky, zlikvidovat všechny tanky a tak.
Hra špatná SEEK AND DESTROY úplně ale není. Je sice trochu přehnaně obtížná, řekli bychom skoro na hranici nehratelnosti, ale to se nedá nic dělat. Je více pravdou, že grafika je neuvěřitelně nudná, řekli bychom skoro nemastná-neslaná, ale s tím už nic nenaděláme. Je pravda, že mise jsou krátké, že tady není možnost continue, ukládání pozice či kódů, takže se budete stoprocentně vracet stále na začátek, ale s tím si poradíte, pokud si koupíte ACTION REPLAY či FREEZER.
Špatná ale úplně SEEK AND DESTROY není hra. Třeba se vám trochu zalíbí. Určitě se vám zalíbí více než mě, protože sice ne špatná, dobrá už rozhodně hra SEEK AND DESTROY není.

ICE

score	50%
Název hry:	SEEK AND DESTROY
Výrobce:	Vision Software
Žánr:	Válečná
Styl:	Střílečka
Počítač:	Amiga 500
Obtížnost:	Nehratelná
Hodnocení:	
Originalita:	30%
Atmosféra:	40%
Grafika:	45%
Zvuk:	35%

Brutal Sports Series: Football

Pokud jste již americký fotbal viděli, pochopíte hned, že tato hra s ním nemá absolutně nic společného. Asi bych to spíš přirovnal ke špatně naprogramovanému zápasu v hápimě, ale americký fotbal lze jen hodně těžko vůbec vytušit. A navíc, když proti sobě bojují monstra, vybavená kosami, můžete už očekávat cokoliv. Zmáčknutím jedné klávesy můžete obránu soupeře uložit do ledového krunýře, dá se použít bomba, meč, nebo nůž k zastavení soupeře. Pojem přihrávka zůstal zřejmě programátorům zcela utajen. De facto je nejjednodušší sebrat míč, zdrhnout k bráně soupeře, cestou protivníky buď pobít, nebo zmrazit. Soupeři lze rovněž rozpárat břicho nebo mu uříznout hlavu. Prostě sportem k trvalé invaliditě a computerovou pitomostí do blázince.
Grafika rovněž není nijak excelentní, podmalující hudba je fádní, ovládání klávesnicí příliš komplikované, joystickem dost primitivní. Můžete si dokonce naprogramovat celou ligovou soutěž, ale jsem přesvědčen, že budete velmi brzo litovat, že jste takovou velkou hloupost udělali. Ono se to totiž nedá ani pořádně navrovat, ani rychle vyplácnout zpět k rozumným partiím.
Pokud se přes všechny minou dobře mířené rány rozhodnete alespoň jeden zápas dohrát, získáte do klubovní kasy trochu peněz. Ale to není zisk, pro který by stálo za to hrát. Použijte je na opravy poničených hráčů. A pak to zase může začít všechno znova.
Ne, ne, ne !!! To je snad jediná odpověď, kterou mohu dát těm, kteří by se ptali, zda si uvedenou hru mají koupit. Výrobce, firma Millenium, která je jinými hrami na našem trhu známá, tentokrát šlápla vedle. Zda má jít o pokus o typický černý anglický humor, jak by se z některých hlášení na obrazovce dalo soudit, či zda je to popsatek dnešní hrubé a brutální doby, nevím. Tohle přenechávám posoudit nejdokážu. Rozhodně a již naposledy vám radím - ještě si raději zahrajte Paintball nebo Laserquest, ale proboha, nenechte své peníženky, harddisky a joysticky trhnout brakem.

CPT VLADA

score	25%
Název hry:	BRUTAL SPORTS SERIES: FOOTBALL
Výrobce:	Millenium
Žánr:	Sport
Styl:	Akční
Počítač:	PC
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	30%
Atmosféra:	20%
Grafika:	25%
Zvuk:	30%

T2 - The Arcade Game

Ne každý má postavu amerického státního občana s příšerným rakouským přízvukem a ocelovými svaly.

Právě pro nás „ne každé" je určena hra T2 THE ARCADE GAME, i když bych byl o mnoho šťastnější, kdybych měl postavu A. Schwarzeneggera a hra pro mě určena nebyla. Asi jste již pochopili, že hra T2 - THE ARCADE GAME nepatří mezi ty nejlepší. Přesto vám o ní něco prozradím. Na rozdíl od nadprůměrného propadáku firmy OCEAN, která shodou okolností zpracovávala stejný námět, tedy Schwarzeneggerův TERMINATOR 2 - THE JUDGEMENT DAY, hra T2 firmy VIRGIN zase takovým propadákem není. Třeba proto, že její AMIGA verze je pouze konverzí z velice úspěšného hracího automatu. A, mimochodem, T2 existuje i na konsolích SEGA MEGA DRIVE. A ještě to tedy chcete slyšet, tak v mnohem lepší kvalitě než na AMIZE.
V každém případě je ale T2 jen opatřením starého námětu v podobě starého zpracování, tedy námět slavného filmu ve zpracování ve stylu her OPERATION WOLF, OPERATION HAND, NO MERCY, TAKE'EM OUT, PROHIBITION atd. Asi už všichni vzpomínáte, jde tedy o klasickou střílečku z báječného a optimistického světa po nukleární katastrofě vládnou stroji, respektive zaměřovačem „hodného" Terminátora, který posílá k čertu všechny „zlé" terminátory. Překvapivě.
T2 - THE ARCADE GAME má ale i svoje světlé momenty. Třeba:
- je i pro dva hráče, kteří mohou hrát najednou a likvidovat nepřátele s dvojnásobnou silou
- grafika je sice průměrná, ale není vyloženě špatná. V životě jsem už zvracel hůř
- hra má spoustu úrovní, které odpovídají filmu (překvapivě)
- jsou tady i hezké scény
- zvlášť předposlední scéna, kdy musí hodný Arnold útočením do cisterny s tekutým dusíkem zmrazit zlého T1000, který báječně zamrzá
- nebo poslední scéna, kdy se zlý T1000 po zásahu granátem nafukovacím roztrhne a padne do ocelové vany
- a konečně, největší výhodou hry T2 - THE ARCADE GAME je, že ať vás bude kdokoli, jakkoli dlouho přemlouvat, prostě a bídně o tu dobu si hru zahrát, můžete mu klidně nic ... druhému ... hraní potom, co jsem hru T2 ... prvni pokus dohrál.
Víte co jsem mu řekl? Řekl jsem „Ne!"

ICE

score	45%
Název hry:	T2-THE ARCADE GAME
Výrobce:	Virgin
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Střílečka
Počítač:	Amiga 500
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	25%
Atmosféra:	50%
Grafika:	60%
Zvuk:	60%

www.oldgames.sk

Goblins III

(kompletní řešení - druhá část)



Návrh obálky antikoncepčního prostředku nebo happy end?

Vzdušný ostrov a Colossus

Vezmi nůž. Rychle hoď závaží do balónu a živ ho uřízni. Promluv si s maličkým na ostrůvku. Použij golfovou hůl na lanko a prutem přitáhni mrak vlevo. Nášlapkou vedle žáby pusť balónek, převez Doye na druhý ostrůvek a potom dalším balónem až úplně dolina. Zakouzli Doyem na kámen na zemi a na hlavu obra. Opět pusť balón a Doyem se ho u obra chyť. Blount rychle propíchne oblak dýkou, obr kýchne a dostane Doye ke gejzírům. Postav ho na vyvýšený otvor a Blountem ucpi dolní gejzír. Doya skočí do balónu a Blount jen přidá závaží, aby malý přeletěl na ledovec. Prutem ukoy Colossovi dalekohled a podívej se s ním na věc v ledu. S Doyou na ni zakouzli, rozmrazí se.



Blount sleduje Vlka letícího na rybě.



Poslední obrazovka je ze všech nejjednodušší.



Nová přehledná mapa všech úrovní.

SCORE	80%
Název hry:	GOBLINS 3
Výrobce:	Coctel Vision
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	90%

Blountem věc vezmi a jdi doleva. Postav katapult do střední polohy pomocí dolního tlačítka a pomocí horního na něj hoď kámen. S kamenem jej přestav do polohy vlevo a Doyou zakouzli na šest lodiček nad Colossem, rozbije se mu helma.
Postav katapult do střední polohy a pomocí lopatky na něj posaď Doyu. Z pravé polohy katapultu jej vystřel tím, že se Blountem podíváš do dalekohledu vpravo. Zakouzli s ním na vír a vlez u levého okraje skulky. Nyní k sýru vystřel Blounta a prutem vytáhni červa. Na prut s červem chyť v pravé místnosti pilouna v díře v obkladech. Jdi zpět doleva, pusť vóbelu na Colossa, na jeho obličeji vlez za zub a vezmi párátko. Použij párátko na pravé oko a do oka se podívej. Pak vlez do levého ucha a z pravého oka vystrč zrnko prachu. Párátko si vezmi a pobij šest blech schovaných ve vousech lod nejmenší až po největší. Zatáhni za chlup v nose, strč zrnko prachu do slzy, znovu zatáhni za chlup a svez se po slze dolů. Kopni do zrnka a opusť obličej. Použij pilouna na sloup pod Colossem a Doye na Blounta v kleci. Stínem seber zrnko prachu ze země a použij ho na soukolí katapultu. Zakouzli Doyem na šest lodiček, katapult se rozbije a vypadne kolečko. Použij nůž na robota a do otvoru vlož kolečko. Vypadne zrnko pylu, které použij na Colossa. Na obličeji jdi na nos a po kýchnutí vylez zpět. Seber pyl, použij párátko na nosní dírku. Vlož pyl do pravého ucha a jdi na pravý límec. Hotovo. Colossus usne.

Královna a král

Vylez s hadem na vysoký svícen vedle královny a vezmi svíčku. Obejmi královnu a klackem klepni stráž. Vezmi pistoli, obejmi ji znovu a rychle seber hůlku ze stolu Pythie. Použij hada na tyč u knihovny vlevo a Blountem použij ruku na padající brnění. Zatímco Blount žongluje, had musí rychle dolů vpravo od fontány brýle chytit. Vezmi brýle a použij je na cibuli. Posaď hada do misky, odchej s Blountem zeleninu vedle misky a rychle přeskákej po lustrech. Vezmi fenykl. Dej svíčku na jeden ze tří držáků vpravo od fontány. Použij hůlku na svíčku a proces opakuj i s ostatními držáky, aby byla duchova věta souvislá. Vlez do fontány. Dej králi ruku. Hůlku dej šaškovi, použij cibuli na stráž pod králem a vezmi sekeru. Seber talíř ze stolu a použij fenykl na zbylou stráž. Dej pistoli Tibovi. Vylez hadem po holi stráže a s Blountem přeskákej po lustrech. Promluv si s Vionou-motýlem. Hadem vlez do díry za stráží a zároveň dej šaškovi talíř, aby Tibo sestřelil papuče (uff). Rychle seber papuče i hůlku šaškovi a známým způsobem se skrz fontánu vrať zpátky ke královně (tentokrát však s použitím mince). Po lustrech vyskákej na krb a dej sekeru do hrnce. S Blountem vlez do krbu, aby kuchař vystřelil lebku. S hadem vylez na svícen vedle královny a ťukni na lebku. Vezmi sekeru a lebku. Dej královně papuče, prolez ke králi a dej mu lebku. Odejdi do labyrintu.

Šachy a knihovna

V knihovně vpravo seber štětec a z knihy kreslení křídu. Hadem rozsíř prach pod pavučinou a Blountem ho vdechni. Seber číslice 1 až 7. Vlez do knihy o šachách a nakresleným rydlem nakresli osmičku na papír pod knihou. Seber ji. Blountem si stoupni před pavoukа a hadem se podívej na obraz s měsícem. Vezmi devítku. Čísla 1-9 naházej do kalamáře a namoč do něj štětec. Vezmi koníčka u stěn, otoč stránku knihy na obrázek s hradem. Dokresli perem oblohu, podívej se na hrad a rytíři dej koně. Otoč stránku na barďček. Dvakrát nakresli hráče pod okno a vezmi mandolínku. Sekerou rozštípej pravítko u stěn a vezmi kus dřeva. Na obraz s vodákem dokresli volu. Minci použij na vozík, vezmi kousek mramoru a minci. Na stránce se stromem se podívej do díry a třikrát skoč na knize geometrie vlevo. Vezmi lipu a dej je do díry střelci. V místnosti se šachovnicí vezmi kružidlo a použij ho na kus mramoru. Potom do pravé ruky vezmi kladivo, do levé mazlík a vytesej sošku. Kdo bude mít s tesáním problémy, musí si vedle v knihovně pročíst všechny knihy. Vezmi figurku vlka a namoč ji do barvy. Štětcem ji domaluj oči a postav na šachovnici. Křídu použij na kus dřeva a do rukou vezmi kladivo a dlabátko. Vytesej figurku, kterou namoč do barvy, opět ji dokresli štětcem a postav na šachovnici. Pokus se vhodit minci do prasátka, pak do obou rukou vezmi míčky a žongluj s nimi. Vhoď minci dovnitř a vylezlé myši zahraj oběma rukama na mandolínu (pravou držet a levou hrát). Ztuhlou myš polož na modré pole před Duegne. Přečti si pravidla hry.
Hra: střelec na B5,C2,D1, kůň na C1, střelec na E2,D5, vrah na B2,B3,B4,B5, kůň na E2,C3,D5, vrah na D4, střelec na C2, B1, vrah na D4 - mat. Milenec D2, C5,D4, dát mu mandolínu, A4. Love.

Zrcadla a bludiště

Vejce strč do zrcadla času, potom do zrcadla ztloustnutí, pak ho dej hornímu Blountovi a strč ho do díry vedoucí k velké rulíčce. Vrať ho dolnímu dírkou (passage) po dvojitém ztenčení tenčícím zrcadlem, tím se vzbudí démon. Jdi vrátit kuře do přirozeného stavu ztloustnutím, pak ho v zrcadle času zestárni na slepici, kterou ztloustni. Jdi doprava do labyrintu. Vlkem rozbij okno pámělo a mačkej tlačítko, dokud se neobjeví Colossus. Bouchni ho a vezmi zrnko písku. Na květináč vpravo použij elixír růstu a pošli hada po květině. Vlkem přehoď dvakrát páčku a naskoč do vozíku směr jezírko vidění. Blountem hoď do jezírka zrnko písku, rychle z vozíčku seskoč na vzniklou bublinu. Přehoď páčku, aby jel vozíček rovně a vlkem skoč na rybu. Vlevo vytáhni vábničku ze zdi. Proces se zrnkem opakuj a vezmi vábničku s Blountem. Použij vábničku na dveře vpravo nahoře a zvětši draka elixírem. Poté použij vábničku na plot a na kaluž s klíčem. Klíčem odemkni bednu a vezmi z ní elixír krásy. Nasedni na draka, vyleť na sloup. Použij tlustou slepici na zem. Získané zrnko bláznovství dej démonovi u zrcadel. Vezmi elixír ošklivosti. Elixír krásy použij na zrcadlo vlevo a ať Blount zkrásní, horním se do zrcadla podívej také s elixírem ošklivosti.

Usmíření bohů

Sekerou rozbij plot vlevo a kladivem stěnu vpravo. Promluv si s pozdvihním pólem božstvа a vezmi strunу času. Zazvoň na zvonek vlevo, pak na zvonek vpravo, rychle běž na řetíz a nech se vystřelit. Vezmi svatou skladbu. Vhoď ji do potůčku nořkosti a zazvoň na oba zvonky. Skoč do prázdného bazénku. Červenou skladbu dej na stojan k čertovi, bílou andělovi. Vhoď andělovi minci do svatozáře, použij kladivo na mrak u čerta, noty rychle svaž strunou času a zazvoň na oba zvonky. Tím jsi dohrál třetí díl Goblinů, těšíme se nashle u čtyřky.

ANDREW + IRENA

NÁVODY
(KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ)

Quest IV for glory
Shadows of Darkness



Trasa příliš krátky nepotěšila.



Možnou výzvou pro pokročilé dobrodružství.

Ke Glory IV bychom mohli napsat čtyři řešení: pro bojovníka, magika, zloděje a paladina. Protože by to zabralo příliš mnoho místa, sestavíme úkoly jednotlivých postav do jediného návodu. Děj zůstává vždy stejný, postavy si pouze pomáhají svými zvláštními schopnostmi. Uvítám vaše návody pro magika, je velmi pravděpodobné, že je obskurvenec. Souboje doporučuji návolit na jednoduchou úroveň a přepnout je na automatiku. Pokud si ve hře nebudete vědět rady s některými logickými hádankami, opakovaným ťukáním na otazník je zpravidla můžete přeskočit.

Na začátku hry pober věci od kostlivců, seber a zapal louč. Cesta z jeskyně je velmi jednoduchá a je popsána ve hře samotné jako rozjíždějící nápověda, takže se jí nebudu blíže zabývat. Venku přeskakuj po kamenech, pokecej s Katrinou a z kamenné brány vyjmi důležitý symbol ve tvaru medúzy. Ve městě se porozhlédni a ubytuj se v hospodě. V noci se do města můžeš dostat přelezením brány a do svého pokoje můžeš vlézt oknem. Spát můžeš také u kopečku s květinami, kde je zabodnuta magická šraninová hůl. Paladin by se na tomto místě měl objevovat za soumraku, aby se mu zjevil duch Plotyra. Tento duch bude paladinům zadávat úkoly až do konce hry. Ve svém pokoji můžeš spát a nechávat si věci v truhle.

Ze stropu obtřeš trochu česneku. Dole v hospodě si pořádně promluv s hosty, vždy se všemi lidmi mluv, dialogy se mění každý den a mohou být klíčové. V obchodě vedle hospody si nakup jídlo, mimoto budeš odsud potřebovat cukrátka icandy, pekáč ipie pani a sáček ishopping bagi, mošna i olej. Paladin navíc použije kotě. Peníze jsou různě poschovávány po lese, např. hned v pařezu u brány je měšec. Promluv si s burgomistrem Inéco jako starostal, dostaneš klíč od guildu, trénovacího domu pro hrdiny. Dům najdi a odemkni. Prečti si knihy a nauč se používat posilovací nástroje. Můžeš také nahodit lano s kotvičkou na hák na stropě a učit se šplhat. Podepiš se do knihy hrdinů a vezmi lepší meč z vitríny. Zloděj musí nastavit kombinaci háčků vpravo od knihovny podle značek v místnosti a projdeš do tajného pokoje. Z obrazu vezmi kartu a otevři s ní horní dveře. V jednom z kanálů v zemi je zakutálený knoflík, který sebere a použije ho na sejf. Na čtvrtku články odpovídají abecedě od A do I, po směru hodinových ručiček. Nastav heslo FLCH a vyber sejf, hlavně pádla. S nimi se dostaneš do stoku v popředí. Než se pustíš do odpadování, prohlédni si zloděje knihy. Ve stoce najdeš deník, ve kterém si všimni zdánlivě nesmyslné básničky o holkách. První písmena slov (B,B,Y,C,C, C,R,G,R) jsou zkratkami barev. Prozkoumej sud pod obrazem a otevři zámek pomocí barev z deníku. Objeví se trochu deformovaný šéf zlodějů.



Závěrečná scénka s nezbytné svatbou.

Jdi do kláštera vedle guildu, na dveře použij symbol medúzy, jinak je po tobě. Můžeš se také vlámat dovnitř levým horním oknem. Uvnitř může sílak rozbít sklo ve vitríně a vzít hojivou mast. Časem, až budeš umět dobře šplhat, vylez k vikýřku nad dveřmi a seber sošku havrana. Dále použij česnek na rytíře nad křtitelnicí a otoč pravým sloupkem v krbu. Sestup do sklepa a napij se vína ze sudu, nevědomky získáš první ze sedmi rituálů (ostatní už budou mnohem složitější). Zloděj může vypáčit, sílak vyrazit dubový stůl, kde najdeš důležitý spis šíleného mnicha. Sošku brouka z vikýřku nejdříve přikryj sáčkem a teprve poté vezmi. Paladin může toto prokleté místo podpálit. Cestou ven si všimni uschlého skřítka. Domovoje ve skleněné vitríně, zatím ho však nech být. Sošku brouka může zloděj v guildu použít na šéfa zlodějů a získat tak dobrou únikovou cestu z města (jednoznačnou).

Dalším zajímavým místem je sídlo šíleného Dr. Henzla, vlastně Dr. Crania. Přehraj melodii na zvonky a vstup dovnitř. Otevři pravé dveře a pomocí identifikační mašinu nalezni vzorek potvůrek, které se ze dveří vynořily (tzv. Antwerpové). Použij hamburger na přístroj a až se Antwerp chytne, vejdi do levých dveří. Odehraj hloupou skládačku a konečně si odemkni dveře k Dr. Craniovi. Pořádně s ním pokecej a řekni si o prázdnou lahvičku. Později od něj můžeš získávat různé hojivé mastičky, lektvar a staminu. Magik může získat nové kouzlo. Časem také doktor dodá důležitý lektvar, ale o tom až později. Naproti Craniovu sídlu je malý baráček, jehož majitel něco hledá na zemi. Majitele se několikrát zeptej na jeho

www.oldgames.sk

Legenda k mapě:
A - Město, Blood ritual
B - Brána do zámku
C - Hřbitov
D - Baba Yaga, Breath Ritual
E - Cikáni
F - Eranina zahrada
G - Rusalka
H - Bonsai, Bone ritual
I - Skřítek hádankář
J - Duch ženy
K - Keř „Elderbury"
L - Heart ritual
M - Bažiny, Sense ritual



SCORE	74%
Název hry:	QUEST FOR GLORY IV
Výrobce:	Sierra-On-Line
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Nehratelná
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	70%
Grafika:	70%
Zvuk:	90%



Po odříkání rituálu se kamenná ústa otevřela.



Polemizování s padouchem Ad Avisem.



Hrdina to ještě není, ale už 70 má za sebou.

zesnulou ženu Annu. V noci se do jeho domu můžeš vloupat oknem, ale kromě koštěte a peněz uvnitř nic není. Snad jen zamčená bedna, kterou se mi nepodařilo otevřít.
Přichází čas opustit město. Předpokládám, že jsi již plně vytrénován a zvládneš házení, šplhání a podobné kousky. U městské brány posbírej trochu zmí z klasů. Natrhej květiny a vydej se podle mapy za rusalkou. Květiny ji dej a pořádně ji prokecoj. Jako Paladin později získáš její vlasy, které použij na koště. Se vzniklým kouzelným smetákem oprašuj hroby na hřbitově, až se ukáže živý duch, zabij ho a rusalka je volná. Vrať se do místnosti s bonsají a tak dlouho po ní házej kameny, až spadne. Zasaď ji do jamky v Eranině zahradě. Jdi za keříkovým mužíkem a odpovídej na jeho všetečné otázky. V jedné z jeho odpovědí bude obsažena magická formule, kterou musíš říci keříku v místnosti vpravo od baby Yagy, aby tě nechal projít. Pokecoj s babinou strážní lebkou, chce něco proti slunci. Občas uvidíš hladové káně, které se mi nepodařilo ničím nakrmit, raději ho nech být.
V noci jdi k duši ženy a opakovaně s ní mluv, připomínej jí, že je mrtvá (odcházej a vracej se do místnosti). Nakonec se dozvíš, že se jedná o starcovu ženu Annu. Další den pověz starci o duši jeho ženy, půjde ji hledat. Následující noci je najdeš oba spolu v lese, prokecoj je a dostaneš za odměnu klobouk pro smrtku u baby Yagy. Klobouk jí odnes a chaloupka navždy zmizí. Baba Yaga ti dá za úkol uvařit speciální koláč. Touhle dobou by ve městě mělo dojít k chycení cikána a nařčení ho vinným ze zmizení hrobaře Igora. Zloděj může cikána v noci z vězení dostat pomocí paklíčů, jinak je nutné putovat na hřbitov a odsunout povalenou desku z čerstvého hrobu, kde je Igor zaživa pohřben. Po této akci vyhledej Igora ve městě sedět před guildem a řekni mu o klíč ke kryptě. Cikáni by si tě měli oblíbit za to, že jsi pomohl, takže si k nim večer můžeš chodit nechat vykládat budoucnost. V hospodě se objeví nový host - ztřeštěný šašek. Navštiv ho v jeho pokoji nahoře vlevo a prokecoj ho. Vezmi gumové kuře z jeho postele a slib mu, že mu vrátíš ztracený humor. Okolo druhé hodiny ranní se jdi podívat do haly. Nad krbem sedí Domovoj a chce, abys pomohl jeho uschlému kámošovi v klášteře.
Přichází výroba koláče: jdi k pichlavému keříku „Elderbury" a bombarduj ho kameny, dokud neupustí větev. Pak polož na zem gumové kuře a spadlé bobule seber. U bažiny leží kostlivec, z něhož ulom kost. Do prázdné flašky od Crania naber sliz v dolní části místnosti, kde byla bonsaj. Před chaloupkou Yagy rozemel kosti ve hmoždíři. Prášek z nich spolu se slizem a s bobulemi dej do pekáče a použij ho na levou smrtku, která koláč ohřeje. Koláč dej babě a řekni si o odměnu, dostaneš humor pro šaška. Dones mu ho a on ti pošeptá totální vtip, pak odejde z města. Večer občas potkáš Katrinu u městských bran, později se budete setkávat u brány do zámku. Pořádně ji prokecoj a zkus ji sbalit, bude se ještě hodit. Jdi k dr Craniovi a řekni si o Rehydratation Solution. Druhý den mu v lahvičce přines, o co si požádá na oplátku (v každé hře je to něco jiného) a kýžený lektvar dostaneš. Použij ho na uschlého Domovoje v klášteře a o svém činu řekni Domovoji v hospodě. Dovolí ti vzít si z almary malou panenku, udělej to.
V další fázi hry musíš získat pět rituálů černého boha, šestý má Katrina a použije ho sama. O sedmém rituálu Essence se zmíním až později. První, Blood ritual, už máš ze sudu vína z kláštera, druhý, Breath ritual, dá baba Yaga za pár kostí na žvýkání. Určitě se jí i její smrtky zeptej na temného boha Dark one a na zlo vůbec, budeš rady potřebovat. Třetí Heart ritual hlídá duch v jižní části lesa (mapa). Složitější je Sense ritual, ke kterému se musíš přebrodit (přeskákat, přelevitovat) na západ bažinami, až k hrobu šíleného mnicha. Tam pobij hlídače a vlož symbol medúzy do otvoru. Zadej správné pořadí rituálů: Mouth, Bone, Blood, Breath, Sense, Heart a Essence; další rituál je tvůj. Bone rituál získáš následovně: v noci jdi k bažinám a přilákej bludičky na cukrátka. Chyť je do prázdné flašky a použij je na podivný sloup v místnosti se slizem (H). Zadej kód AVOOZL a vezmi listinu. Takto vybaven se vydej za cikány a zeptej se vědmy na Erana's staff, dozvíš se o oběti (Sacrifice). V noci jdi na hřbitov, odemkni levou hrobku klíčem od Igora a vejdi. Podívej se do žlabu na zemi a vyřeš barevnou hádanku. Klíčem odemkni rakev vpravo a projdi do zámku. Vyjdeš-li po příkrém schodišti, můžeš namazat dveře olejem a poslechnout si rozhovor Katriny s Ad Avisem. Potom zadními chodbami projdi do vyšších pater. V celém zámku není, až na pár měďáků, nic zajímavého, pouze v nejvyšší věži narazíš na malou Tanyu a její opici. Pořádně s ní několikrát promluv a řekni jí, že by se měla vrátit domů. Potom jí dej panenku od Domovoje a zase ji pořádně prokecoj, pak řekni opici o oběti a je vyhráno, děj se přenese do města a bude krátké demo.
Jdi se 2x vyspat do hospody, pokud jsi všechno udělal správně, objeví se druhý den ráno na zemi ve tvém pokoji listina se zprávou od Katriny. Ve skutečnosti zprávu napsal Ad Avis, čeká před branou do zámku, jdi tam a nech se chytit. Přetrhni řetězy nebo je odkouzli a odejdi železnou pannou. V dalším pokoji probuď Katrinu polibkem. Další den ji vstupní branou přines do zámku pět získaných rituálů.
Půjde se do jeskyně. Slez dolů k obludnému bojarovi po laně, zabij ho (magik uklidni) a vezmi Essence ritual. Vylez po laně (vyskákej, levituj) ke krvavému oltáři, který je v pravé části obrazovky a vypadá jako velká mísa. Zaříkej rituál krve, vylez o kousek výš a poval kámen na zdroj vytékajícího slizu. Magik si pomůže kouzlem Frost bite. U dalšího oltáře přečti rituál dechu (Breath). Rukou klikej na chapadla, vpravo nahoře, vlevo po straně, pak na prostřední v předním chumlu. Nakonec klikni na velké černé chapadlo nahoře. Rychle se zachyť výhonku na pravé straně obrazovky, po odmrštění vyběhni ven (magik Calm a Open). V Jeskyni Sense čáve jdi opatrně doleva, šahej rukou po stěnách, ať nespadneš z cestičky. Jdi doleva a nahoru, začneš cítit pachy, opět tápej rukou, jdi nahoru a doprava. Přijde duch, jdi doprava, dokud opět neuvidíš. Použij Sense rituál na oltář. Hoď kotvičku na výběžek a zhoupni se na dolní plošinku, rychle vyběhni ven. V díře zabij zombie kněze, je tuhej jak tři, dostal jsem ho úplnou náhodou. Přesuň se do Jeskyně kostí. Zapal louče a přidej na oltář i louč svoji. Použij Bone ritual na oltář a podívej se na něj. Použij medúzu na písek na zemi a slož znamení z kostí, pak použij rituál na oltář znova. Zaútoč na kosti a při odchodu si zde nezapomeň svou louč. Nakonec použij Heart ritual na oltář v Jeskyni srdce. Vylez nahoru dírou ve stropě - přichází finální souboj s Ad Avisem. Vytáhni Eraninu hůl, která se změní v kopí. Řekni padouchovi totální vtip od šaška a zatímco se směje, hoď kopí na něj. Nakonec se jen kopím dotkni krystalu, abys osvobodil duši Erany. A je to.

ANDREW

www.oldgames.sk



Ani lodě USS Enterprise nejsou nezničitelné.



Nevíte, proč bylo v nové verzi seriálu nahrazeno slovo „man" slovem „one"...

STAR TREK 2
JUDGEMENT RITES

Ještě než se vrhneme do první mise, pár úmluv: Průběh hry je závislý na tom, jak komunikujete s ostatními postavami. Můžete si vždy volit mezi několika různými větami (souvětími) a v závislosti na nich se potom odvíjí děj [illegible] přímo nutné zvolit ty a ty možnosti [illegible] čísla v závorce vždy tam, kde [illegible] Pokud je dobré vyzkoušet všechny možnosti [illegible] dim slůvko „vše" (to platí i pro [illegible] v kterých nejsou žádná čísla uvedena [illegible] tak nutné).
Pro větší přehlednost [illegible] textu. Umožňuje to pak [illegible] a v našem návodu. Na začátku [illegible] třeba doletět k danému [illegible] ke stanici, apod. i s obvyklými [illegible] obtížné družice a přesun [illegible] není uvedeno jinak, začíná v tomto bodě návod pro danou misi. Hned první výjimka je mise první...

POSLÁNÍ 1. - FEDERACE

Ještě než se přenesete na stanici, bude s vámi hovořit James Munroe (2). Teleportujte se na stanici (3,1).

Promluvte si s chlapíkem, který vás hlídá (2,3,1,2). Vyjděte kolem něho ven a ve vedlejší místnosti si ze tří šuplíků vyberte vaše věci: science tricorder (dále jen ST), medical tricorder (MT), medkit a laserové pistole (phasers). Pokud-li v průběhu mise někde nějaké stráže, které na vás budou střílet, použijte na ně zelený laser. Pokud některého člena vaší skupiny zasáhnou, vylečte ho medkitem. Nyní běžte do Executive Quarters a vezměte si tam vzduchový filtr (Airfilter). Vyjděte ven a vstupte do dveří naproti. Tam si vezměte panenky v pozadí (dummies) a vylečte muže na posteli. Běžte do Computer Room, ochromte tam technika zeleným laserem a použijte Spocka na tři šachovnice nad sebou (1,2,3). Nyní použijte oba tricordéry na počítač vlevo a potom taktéž i Spocka. Jděte do Transporter Room (dveře vedle) a rychle použijte filtr na teleportér. Na teleportér použijte i loutky.
Použijte Spocka na ovládací panel vpravo, nahoře (vypne force field a communications tracking) a na obrazovečku na křesle (vypne gas traps). Promluvte si s červenovlasým (1) a použijte na něj ST.
V Central Control vylečte Munroova asistenta. Použijte Spocka u křesla a u stěny nahoře (vypne communications network a back-ups) a na panel počítače vpravo (vypne weapons control). Nyní jděte do Docking Bay 1 (3). Použijte Spocka na oba počítače vlevo (zvolte sabotáž). Nyní jděte před Bredellův byt a použijte Spocka na dveře. Běžte dovnitř (2) a ochromte Bredella zeleným laserem. Vezměte si jeho deník a elektronickou záložku. Na deník použijte Kirka (získáte první tajný kód) a na záložku ST (získáte druhý tajný kód). Vezměte si [illegible] na šipky s portrétem Kirka (měli se [illegible] rádi - měl jeho obrázek na stěně). [illegible] Spocka na kontrolní panel nad nočním [illegible] správný kód je kód ze záložky). Běžte do dveří [illegible] a zabijte mrchu červeným laserem. [illegible] Spocka na kontrolním panelu vlevo [illegible].

POSLÁNÍ 2. - STRÁŽ

[illegible] Spocka na zelený panel a vyjděte ven do [illegible] dveří, které Kirk nedokáže [illegible] do prvních dveří zleva a pak do [illegible] všech pět věcí, co se válí [illegible] taky oba dva koše vpravo. [illegible] a plastikovou destičku [illegible] obě použijte na přístroj mezi [illegible] použijte Spocka. Získáte jakýsi [illegible] s připojenou destičkou a ten [illegible] mezi dveřmi v předešlé [illegible].

Běžte do dveří vlevo a použijte kostku a display unit na počítač uprostřed místnosti. Pak na počítač použijte Spocka (1,2) a vyberte správný tvar. Vstupte do druhých dveří zprava a použijte Spocka na panel před válcem. Vlezte do dveří úplně vpravo. Až se tam přijde Bakoli najíst, ochromte ho a pak ho vy-, promiňte, použijte. Na něho a na přístroj vlevo použijte Dr McCoye.
Vstupte do dveří vpravo a pak 2x do dveří úplně vlevo. Použijte Spocka na zelené panely na přístroji vlevo (2), poté interface kartu a kabel na část nalevo od panelů. Tam pak použijte i Spocka (2)...

POSLÁNÍ 3. - ZEMĚ NIKOHO

Použijte Ellise na dveře. Otevřete bednu u dveří, vezměte si pár lamp a obruč, vylezte na kupu slámy vlevo dole. Z kupky napravo od dveří si vezměte klacíky a použijte je na politou slámu.
Vyjděte ven a promluvte si s Ellisem (2) a s hrubým strážníkem (2). Potom ho pořádně uhoďte (tak, že ho použijete) a vylečte zraněného staříka.
Promluvte si s ním (můžete se dozvědět spoustu zajímavých věcí).
Vstupte do obchodu, 3x si promluvte s chlapcem (vždy volba 1). Použijte ST na hodiny a opusťte obchod. Na západě odtud najdete hladového psa. Dejte mu jídlo z obchodu a pak na něj použijte medkit. Vstupte do budovy uprostřed (škola) a popovídejte si se stráží (1). Použijte ST na tabuli



Těsně vedle!

a pohovořte si s učitelkou. Vstupte do budovy naproti té, co před ní štěkal pes. Promluvte si s jednorukým. Zamette.
Před vchodem do dolu na západě použijte na vojáka ST a medkit a promluvte si s ním (3). Běžte do hospody (1). Použijte McCoye na sudy. Dejte Gretel dopis. Vstupte do zadní místnosti a použijte peníze na stůl. Promluvte si s mužem, co sedí naproti vám (má zelený svetr) (3). V obchodě si kupte hodiny.
Běžte do baráku, před nímž štěkal pes. Vezměte si ze skříně ručnici. Použijte Spocka na vojáka v křesle a pak na trezor. Vyberte z něho dynamit. Svažte vojáka, McCoyem ho probuďte a promluvte si s ním (3). Namiřte na něj ručnici. Nyní si vezměte již podepsané papíry na pravém kraji stolu. Zase ho McCoyem uspěte.
Promluvte si s vojákem u dolu (3). Spoluhráči z hospody v zeleném dejte podepsané papíry a popovídejte si s ním (3). V přední místnosti si pohovořte s chlapcem nalevo (3) a vezměte si kus papíru, který vám nechá na stole. Ten dejte učitelce.
Běžte k trojploníku na východě, vložte do něj školní tabulku, náhrdelník a hodiny a použijte na něj dynamit. Při rozmluvě s Trelanem zvolte volbu (1). Promluvte si Elliem a pak znovu s Trelanem (1,2), později (1,1,2,1, 1)...

POSLÁNÍ 4. - ZÁŘE A TEMNOTA

Běžte doprava a použijte ST na satelit, ovládací panel a skálu vlevo za satelitem. Použijte komunikátor (pokud nepošlou paprsky, tak jste ukázali na špatnou skálu - zkuste to znovu). Jděte na západ a opět použijte ST na obě části antény a pak komunikátor. Použijte Spocka na ovládací panel. Vstupte do budovy, před kterou jste byli na začátku mise přeneseni a běžte vlevo. Promluvte si s Vizznerem (1,1). Běžte 2x vpravo a promluvte si s Azrahem (2,2,1,1). Vezměte si misku se žlutým obruchem. Vraťte se tam, kde jste potkali Vizznra a použijte Spocka na ovládací panel. Opět si promluvte s Vizznerem (2,2). Vyberte druhou misku. V místnosti napravo použijte zelený laser na tmu vytékající z trubky vpravo. Použijte žlutou misku na levou trubku a promluvte si s Jonsem (1, 3,2). Použijte modrý vzorek na levou trubku a Jonse použijte na levý a následně na pravý počítač. Vezměte si vytvořený vzorek a běžte do horních dveří. Vstrčte nový vzorek do výklenku a promluvte si s Cissisou (3)...

POSLÁNÍ 5. - PUSTINY

Promluvte si se všemi. 2x použijte Spocka na panel před ním (vlevo dole) (volba 1). Na stejném místě použijte Sulua a odjeďte výtahem do Auxiliary Control.

www.oldgames.sk

score	70%
Název hry:	STARTREK: JUDGEMENT RITES
Výrobce:	Interplay
Žánr:	Sci - fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	70%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%


Slovy kapitána: „Každý má svůj úkol a ten si plní."


Tady je na váš vkus trochu modro, nemyslíte?


Kapitán vesmírné lodi je uchvácen technickou dokonalostí letterovského trojplošníku.


Ve 25. století nebude všude hezky uklizeno a nablýskáno. Občas tam totiž bude pěkný bor...nepořádek.


Mrcha - verze první.


Mrcha - verze poslední.

Vstupte dveřmi naproti vám a použijte MT na vetřelce. Jeďte výtahem do Sickbay. Vstupte do dveří a promluvte si s McCoyem. Jeďte do Engineering a vstupte do místnosti (3). Do krabic vedle mřížovaného okna vložte magickou bombu a použijte Kirka na počítač vlevo. Po teleportaci použijte Kirka na červenou stěnu a pak na panel před pravým křeslem. Jeďte do Transport Room. Promluvte si s vetřelcem (vše). Běžte vpravo, objeví se Savant (1). Vezměte si tmavohnědý pytlík (pouchi) a nalevo odtud do něj posbírejte modré kamínky. Nyní běžte úplně vpravo a 2x si promluvte se Spockem (vše). Běžte vlevo a promluvte si 2x se Savantem (3,5) a (1,1). Použijte na něj pytlík (3,1).

POSLÁNÍ 6. - MUZEJNÍ KOUSEK

Běžte 3x vpravo. Vezměte si kopí (lance), stříbrný podnos (silver tray) ze stolu, láhev nalevo od dveří a papírek, co byl pod ní. Přečtěte si ho. 3x použijte Scotta na ovládací panel, ze kterého vyšel blesk na kurátora. Použijte Kirka na stůl vlevo dole - otevřou se vám dveře. Použijte Chekova na rytíře a odejděte.
Použijte Scotta na dělo a na stroj vpravo. Klikněte vpravo dole a vložte kód z papírku (VVSOP2123). Vezměte si magnetické spony z velkého kola vpravo (jsou to ty menší) a použijte Scotta na vyšší panel před ním.
Běžte na sever a použijte oba kondenzátory na stroj uprostřed. Chvíli počkejte až se nabijí a v místnosti na jihu je použijte na robota vpravo dole. Na něj pak použijte Scotta. Vezměte si zpět kondenzátory. Běžte 2x na sever, vložte kód. Promluvte si se Scottem. Použijte oba kondenzátory, magnetické svorky, červený drát, kopí a černý kabel na Aurora Generator. Použijte Chekova na stroj vlevo dole. Vezměte si oba kondenzátory a běžte do právě probouraných dveří.

Vezměte si kanystr na benzín (gas canister). Použijte Scotta na stroje vlevo a vpravo. Vstupte do dveří vlevo nahoře. Vezměte si krystal. Použijte Scotta na sondu a na placatého robota u panelu 9B. Vložte do něj kondenzátor (1) a použijte na něj Scotta. Použijte Scotta na sondu a pak na ni použijte podnos, láhev a kondenzátor. Až se sonda nabije, vezměte si zpět kondenzátor a podnos. Běžte do předešlé místnosti a na stroj vpravo dole použijte krystal, podnos a kondenzátor. Použijte stroj (4,3,2,1,1,1, 1,2,1)...

POSLÁNÍ 7 - TO BUDE PŘECE ŠÍLENSTVÍ

Běžte 2x vpravo. Použijte Spocka na hru na stolku před gorilami. Běžte 3x vlevo. Dejte tlusťochovi medvídka a vezměte si jeho kostky. Na krále použijte Uhuru a pak si s ním promluvte (2). Použijte přeškrtnutý panel nad tlusťochem a pak právě otevřený otvor ve stropě nad trůnem. Běžte na sever. Vezměte si spodní část poslední trubky nalevo (metal keg) a použijte ji na přístroj nahoře. Tam pak střelte červeným laserem, použijte kostky a zase střelte červeným laserem. Vraťte metal keg zpět a párkrát se projděte ven a do místnosti, dokud v tubě nevyrostou červené plody. Pár si jich vezměte.
Běžte dolů a pak vlevo a promluvte si tam se ženou (vše). Zkuste jí plody dát. Běžte 5x vlevo a dejte plody chlapci, co sedí vzadu. Promluvte si s ním (vše). Otevře vám tajnou skrýš a vy z ní vyberte hnědý obsah (nazývejme ho dále nadneseně shnilým ovocem). Použijte krále a vezměte si jeho přikrývku.
Běžte 5x vlevo a promluvte si se ženou. Použijte stroj u levých dveří a vezměte si objevivší se krabici. Použijte shnilé ovoce na přístroj pod pravými dveřmi (2) a následně taméž i krabici (1). Nově vzniklé jídlo dejte ženě.

Běžte vlevo a vezměte si červené plody. V místnosti nahoře použijte na ženu MT a pak Spocka. Běžte nahoru a 2x vlevo a dejte Tuskinovi červené plody. Ochromte laserem vzdálenějšího hlídače a promluvte si s tím druhým.
Slezte dolů tajným otvorem. Použijte zářivku na plešatého chlapíka a konektory, které tak získáte, použijte na panel úplně vpravo (2, vše). Vezměte si zelenou čočku a pak ji použijte na severní počítač. Použijte Spocka na červenovlasého chlapíka a vstupte do magického otvoru.

POSLÁNÍ 8. - VŠECHNO JDE, KDYŽ SE CHCE

Brassican (zelená potvůrka před vámi) vám bude klást různé otázky a vaším úkolem bude vybrat mezi vámi toho pravého, který nejlépe zná odpověď. Postup je následovný: Promluvte s Brassicanem a řekněte, že již znáte odpověď (volba 1). Dále pak použijete správného člena vaší skupiny a poté Brassicana.
Až na výjimku není třeba vůbec mezi sebou diskutovat a stačí zrovna vybrat toho vyvoleného. Pokud však máte rádi hádanky a nejste lhostejní k názorům druhých, určitě vás zaujmou argumenty vašich přátel a sami si zkusíte vybrat toho pravého. Zde si pak pouze zkontrolujete do jaké míry byla vaše domněnka správná:
První vyvolená je Uhura, druhý McCoy, třetí Spock. Při čtvrté odpovědi klikněte ikonou s ústy na Kirka (2,3,1) a pak na Brassicana (1). Pak použijte Kirka (5). Promluvte si s mimozemšťanem úplně vpravo (1) a použijte paralense na Klarra...

Pokud jsem někde neudělal chybu a došli jste až sem, tak gratuluji. Děkuji Rupíkovi, že mi dal k dispozici počítač (ať mu Rupíkov prosperuje), a těším se na shledanou u dalších návodů.

UVULA

www.oldgames.sk

Kompletní řešení


...Gabriel trénuje na pekaře.



...pravidelná obhlídka hřbitova, tentokrát se určitě něco stane.


...plán města se všemi lokacemi



...vánoční klídek aneb co se dá nakreslit čtyřmi barvami

Gabriel Knight

Den 1 Přečti si noviny. Ze stolu si vezmi lupu a pinzetu, podívej se na knihy vlevo a vpravo nahoře v knihovně. Otevři pokladnu a najdeš poukázku. Jdi dozadu do pokoje, kde vezmi tužidlo na vlasy z koupelny a baterku ze stolu. Několikrát se zeptej sekretářky na zprávy (Messages). Dojdi k babičce přes New Orleans map a o všem si s ní promluv. Jdi na půdu a vezmi knížečku s kresbami. Podívej se na hodiny, nastav ručičky na tři hod. a draka v okruží nastav klíčkem nahoru. Prohlédni si nalezené foto, dopis i knížečku s kresbami. Teď se babičky zeptej na Heinze Rittera. Jdi do kostela, do modrých dveří napravo. V místnosti vezmi límeček a farářskou košili. Dojeď na policii, kde se zeptej seržanta na komisaře Mosleve a na fotografie. Otevři obálku a prohlédni si fotky. Jdi na náměstí. Přiveď mima z horní obrazovky k policajtovi a poslechni si rádio na motocyklu. Jeď na místo vraždy, použij notýsek na kresby na zemi a podívej se na obrázek. Lupou prozkoumej trávu vpravo od stromu a pinzetou vezmi šupinu. Naber hroudu hlíny ze břehu jezera. Jdi domů, zpět k sekretářce a zadej jí práci: „Request research on Maria Gedde".

Den 2 Přečti si noviny. Jdi do obchodu Dixieland Store, podívej se na tabulku na pultě a fotografii oběti ukaž prodavači. Jeď na policii za seržantem a zeptej se ho na Moselyho. Nastav teploměr u pravých dveří na 90 stupňů a vejdi k Moselymu. Pořádně si s ním promluv. Jdi ven a zeptej se policistky na spisy. Až je přinese, vrať jí je a znovu mluv o Moselym. Řekni mu, že s ním chceš udělat snímek, ale napřed si musíš upravit vlasy. Venku rychle seber spisy z přihrádky a okopíruj je. Vrať je zpět do přihrádky a jdi se vyfotit. Teď pošli Moselyho pro kávu a seber mu odznak ze saka. Jdi do Voodoo Museum a promluv si s profesorem. Dále jdi na hřbitov, kde si promluv s hrobařem a seber ze země kus cihly. Znaky z hrobky si překresli do notesu a jdi si promluvit s věštkyní Moonbeam na novou adresu od profesora. Přemluv ji, ať tancuje s hadem a zatímco se mele, seber hadí kůži z klece. Ukaž jí opis znaků z hrobky. Jdi do vily Gedde, zaklepej klepátkem a ukaž sluhovi policejní odznak. Pustí tě dovnitř k Marii. Dobře si s ní promluv a trochu flirtuj. Teď jdi na náměstí a párkaři nabídni poukázku z pokladny, dostaneš párek. Stále se choď dívat na malíře, dokud mu neuletí výkres. Pak jdi za ním a prokecej ho. Stepujícímu kloučkovi dej párek a pošli ho pro výkres. Ten vrať malíři a dej mu nákres z místa vraždy plus kopii z policejní stanice. Odejdi z parku domů za sekretářkou. Té řekni, ať se podívá po Madame Cazzanoux.

Den 3 Již ze zvyku si přečti noviny a zeptej se na vzkazy. Sekretářka by ti měla dát Ritterovo číslo. Vzadu v pokoji nejdříve zapni telefon a potom zavolej na čísla 555-1280 a 555-6170. Vyptávej se na adresu Madame Cazzanoux a zmiň se o psíku Castro. Poté zavolej Ritterovi na číslo 49095245333. V Dixieland Store se zeptej na zvířecí masku krokodýla Willieho. Jdi domů a prodej obraz sousedovi. Za peníze si masku krokodýla kup, dostaneš s ní také šťastný Gambling Oil, který jdi dát šachistovi do hospody Napoleam House. Nejdříve si však pořádně promluv s hostinským. Šachistu musíš přesvědčit, že použije-li kouzelný voodoo olej, bude vyhrávat. Teď dojdi na náměstí k malíři pro hotový nákres. Jdi doleva, promluvit si s tanečnicí. Až začne tančit, dotkni se jí. Seber spadlou šálu a prohlédni si ji lupou. Pinzetou z ní sundej šupinu a šálu vrať ženě. Až bude po všem, prohlédni si lupou obě šupiny. Jdi k detektivovi

www.oldgames.sk



...žádný happy end se nekoná



...ale všeno je samozřejmě jinak

score	86%
Název hry:	GABRIEL KNIGHT
Výrobce:	Sierra-On-Line
Žánr:	Horror
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	85%
Grafika:	80%
Zvuk:	90%



...problém: jak získat konkurenční seznam?

a podívej se na vyjetých svědků. Dále do Tulane University. Po přednášce vejdi do profesorova kabinetu. Promluv si s ním, dej mu fotografii mrtvého a nákres od malíře. Jed na hřbitov. Dvakrát doprava a potkáš Marii Gedde. Po krátkém rozhovoru se vrať na náměstí k věžičkyni a promluv na ni pomocí vykřičníku. Jdi k paní Cazzanoux. Uprav si vlasy tužidlem, obleč si farářskou kotli, límeček a zaklepej. Promluv si s paní Cazzanoux. Zeptej se jí na „Calorit sans Cor" a odpovědí ji „lidské oběti". Nakonec se jí zeptej na „Voodoo Hounfour". Dá ti náramek, který obkreslí do mlíny ze břehu jezera. Otiskl odmen Samovi do hospody, do druhého dne ti podle něj vyrobí náramek. Vyjdi ven.

Den 4 Přečti si noviny a dej sekretářce k prozkoumání nákres od malíře. Vrať se do hospody pro náramek. Jdi k dalekohledům nad náměstím (Overlook) a podívej se do levého z nich. Zajdi do kostela, kde si promluv se svědkem Cruzhem (nejdříve mu musíš ukázat náramek), hlavně o „Drummer" a pak o „Hounfour". Až zemře, podívej se na něj, vyhrň mu triko a zakresli si symbol do notesu.

Den 5 Zadej sekretářce zkoumání „Rada drums", přečti si noviny a prozkoumej všechny nové věci v inventáři. Jdi do university za profesorem. Podívej se na mrtvého, seber jeho zápisky se stolu a přečti si je. Jdi do Voodoo muzea. Až tě napadne had, stiskni tlačítko vlevo od dveří. Teď počet na hřbitov. Připiš si nové znaky do notesu a použij je na znaky staré, nový list se přeloží. Chvíli počkej, až odejde hrobník, potom použij chlu na hrobku a napiš „DJ BRING SEKEY MADOULE". Jed domů (udou prozkoumej popelník na stole a porovnej špínu z vražedy se špínou z muzea, souhlasí! Dojdi požádat detektiva o znovuotevření případu „Reopen case". Ukaž mu obě shodné špíny, článek z novin 1810, nákres od malíře a profesorovy čmáranice. Detektiv znovu otevře případ.

Den 6 Přečti si noviny. Vezmi, otevři a přečti si dopis. Dej obrázek hada sekretářce a řekni jí, že jdeš na party a že je příliš žárlivá. Jed na náměstí, kde přemluv prodavače vlevo, ať se vrátí na svoje původní místo. Použij knihu Rada Drum na bubenka a listováním ve stránkách navol „Call Conclave", „Tonight", „Swamp". Teď jdi na policii a počkej, až odejde strážník. Vlez za přepážku a odemkni klíčkem Mosselyovou kancelář. Uvnitř otevři šuplík a seber Tracking Device. Ve Voodoo muzeu na stříž jeden snímač do krabice u dveří. Na velké mapě jed na adresu bažin. Tam na sebe použij druhý snímač a orientuj se podle něho. Nasaď si masku krokodýla a řekni jméno Damballah Ogouin Badagris.

Den 7 Zavolej Ritterá na 4909524533 a zeptej se ho na všechno. Hlavně na Tetelo, talisman, Tetelo's remains a Africa homeland. Přečti si noviny. Jed na hřbitov, doprava k hrobce Gedde. Stiskni tlačítko. Uvnitř si posvít baterkou a otevři odlehlý šuplík. Dvakrát vezmi peněženku a otevři ji. Je v ní karta. Stiskmutím tlačítka vylez z hrobky, jed domů a zavolej cestovní kanceláři na 5851150. Zařiď cestu do Německa, odjed na letiště. Na svém rodinném zámku jdi nahoru do pokoje a ze schránky u dveří vezmi lištinu. Podívej se na horní rám levých dveří a jdi se zeptat služky na „Portal poem". Potom jdi doprava do kaple, podívat se na obrazy. Služky se pak zeptej na „Chapel Panels" a „Initiation Ceremony". V pokoji nyní vezmi nůžky a ostříhej si vlasy. Otevři okno a umyj si ruce ve sněhu. Vezmi misku a dojdi ke služce. Seber solničku ze země a dýku ze stěny. Ve svatyni polož misku na oltář a nasyp do ní sůl. Řízni se dýkou a použij dýl. Přečti slib z lištiny, staneš se exorcistou.

Den 8 Vezmi klíček a odemkni levé dveře. Prohlédni si prostřední knihovnu na protější stěně a vezmi knihu. Prohlédni také knihovnu vpravo a vezmi si druhou knihu. Nyní ještě poličku na levé stěně, kde vezmi další knihu. Teď levou na protější stěně. Nakonec pravou, další políčka - vezmi knihu Ancient Digs of Africa. Nalezenou knihu dej služce a zaplať cestu kredit kartou.

Den 9 Jdi do kruhu. Ve třetí místnosti najdeš hádi hůl. Kromě dvou desiček, které leží na zemi, pohlavej všechny desičky ze dvanácti místností vnějšího kruhu. Podívej se na desičku v místnosti s hlavou hadů. V pokoji vlevo umísti desičku s oními hady do výřezu. Potom postupuj doleva a vkládej desičky 9,10,11, dvanáctka je plná, 1,6. V místnosti číslo tři strč tvč do otvoru a běž do šestky. Zde už je více nepřátel, takže se zhoustni po lianě. V sedmém pokoji strč opět tvč do otvoru. Ve vnitřním kruhu jdi doprava a podívej se na stolec. Nasaď obě železa ze stěny do stolce a otoč jimi. V obraze vlevo vyřízni mrtvé stráh srdce a můžeš ještě domů.

Den 10 Přečti si noviny a zpráva se stolu. Detektiva se zeptej na nové věci a jed do kostela. Po levé straně jsou tři zpovědnice. Jdi do první a strč hůl do otvoru. Pak hůl spolu se signal device schovej pod lavičku pro Moselyho. Jdi do pokoje sedm, vezmi dvě masky a dvě róby. V pokoji čtyři seber černou knihu ze stolu. Nakoukni do pokoje číslo dvě. Teď do centrální místnosti, kde zahraj na bubny „Summon Brother Eagle". Rychle běž do pokoje dvě pro kartu, se kterou vejdi do pokoje jedna. Nasbírej peněz, co nejvíc to půjde, potom pomocí karty vejdi do místnosti jedenáct, trochu se porozhlédni a běž do pokoje osm. Použij zlatý amulet na dívku. Převlékni se do masky. Použij talisman na Gedde při obětování, pak ho hoď detektivovi a nakonec sáhni po figuře v oltáři. Na konci můžeš a nemusíš pomoci Marii při pádu - buď na ni použij nůž nebo ji vytáhni ven. Jedno jako druhé ti ke úspěchu příliš nepomůže, ale takový je život.

ANDREW

SCORE	75%
Název hry:	LITIL DIVIL
Výrobce:	Gremlin
Žánr:	Pohádka
Styl:	Peklo
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	85%
Atmosféra:	70%
Grafika:	80%
Zvuk:	65%



Nejméně obvyklá, nejméně nebezpečná, nejmenší, ale nejvíce překvapivá ze všech pastí - elektrina! Téhle pasti se vyhnete snadno - stačí ji obejít.

Kapesní průvodce peklem aneb jak získat Mystickou Pizzu hojnosti..



Vážení ďáblíci, jistě už netrpělivě čekáte na to, až se najde nějaký blázen, který za vás dohraje pekelně obtížnou hru LITIL DIVIL a bude navíc dostatečně šílený na to, aby pro vás zpracoval mapy a napsal návod. Uhm, tím bláznem jsem já a ten návod je tady.

Jistě jste si všimli, že se tady všude okolo poflakuje pár map. To jsou mapy úrovní. S těmi si snad poradíte, i když jsou z pekla. K lepší orientaci vám snad pomůže legenda, taky z pekla. Návod na překonání některých pastí je tady taky, pomůže vám možná taky a z pekla je taky. Co ale není nikde nakresleno jsou slovní popisky k místnostem na mapách. Ty pro změnu následují po tomto textu a z pekla nejsou, protože jsem je napsal já.

LEVEL 1

Tato úroveň je nejmenší, nejlehčí a nejméně pekelná. Připomínám, že v obchodě musíte koupit všechno, ale jako první můžete koupit jen KYBLÍK a SPREJ. Uděléjte to, ale později se vraťte a kupte zbytek. Strážce na konci úrovně zničíte (jako ostatně strážce na konci každé úrovně) SPREJEM lépe v žádném případě ne kladivem.

1 - s pavoukem v této místnosti si poradíte snadno - stačí ho postříkat SPREJEM z obchodu a dávat mezitím pozor na malé pavoučky, které můžete podle libosti rozšlapávat či požírat. Pokud pavouka zničíte, získáte BATERKU.
2 - přeskákat kameny v bahenní řece není nic těžkého. Pomůže vám tady rychlost, hbité prsty, pevné nervy a na konci KYBLÍK.
3 - ani skákání po plošinkách není nic těžkého. Podrobnou mapu nemám, poraďte si sami a na konci najdete DIAMANT.
4 - než vstoupíte do této místnosti, měli byste mít již dostatek peněz na to, abyste se vrátili do obchodu a koupili zbytek zboží, jmenovitě hlavně JEHLU. S ní vstupte, v souboji ve stylu pekło-fu porazte tlusťocha, který má patrně zažívací věci, což jehlou snadno uvolníte. Ehm.
5 - kouzelník v této místnosti proti vám vyšle tři kostlivce, které zabijte, potom skákejte na jejich kostech aby měl kouzelník duše nachystáno. Až zničíte všechny tři, nebude pro vás kouzelník žádnou překážkou. Ale pozor na okna ve stěnách, jsou nebezpečná...
6 - v podmořské říši je hádanka snadná - každému symbolu odpovídá jiný mořský tvor, na kterého musíte skočit. Snadné, ale na jednotlivé symboly si přijdete sami...
7 - ani tato místnost není obtížná - otáčejte kolečka a odkopávejte potvůrku tak dlouho, než plamen chrlící prováz a vy získáte KOVADLINU...



Pokud máte na konci dostatek peněz, můžete s klidem přistoupit k posledním dveřím, zaplatit, porvat se se strážcem a postoupit do dalšího pekelného patra.

LEVEL 2

Ještě si myslíte, že toto podlaží je velké nebo těžké, počkejte na další. Tohle je dětská tedy ďábelsky-dětská hračka. V tomto patře se objevuje zpestření, které jsem pracovně nazval **kříž života**. Je to ale také kříž smrti, protože pokud stojíte na kříži a stisknete Fire, buďto se vám doplní energie nebo ... nebo na vás spadne piano a energii vám ubere. Kromě toho, že se příšerně leknete, ovšem. Proto nedoporučuji používat kříže s prázdnou energií, protože vás smrt nezřídka nemine. Jinak tady není nic neobvyklého.

1 - u této krásné přikované dívky tahejte za provazy tak dlouho, až vysvobodíte ovečku k její záchraně. Odměnou vám bude její SRDCE.
2 - tahle místnost je trochu obtížná. Popravdě - je to první z HODNĚ obtížných místností. Podrobný návod nelze dát, snad jen několik rad - na každém ze tří můstků je jednak místo, kterým se propadá, jednak místo, kam nemohou fireballs. Jeden z osvědčených způsobů je vylákat příšeru na prostřední můstek, potom skočit do propasti, objevit se na startu a rychle proběhnout do dle, než se hnusoba vzpamatuje. Eh, zkoušejte to.
3 - hra skořápek je v našich zemích oblíbená a poměrně rozšířená, a tak není třeba vysvětlovat pravidla. V pekle je ale navíc potřeba dávat pozor na pekelné ptáky, kteří jsou poměrně dotěrní. Jinak ale stačí vyhrát třikrát.
4 - draka přelstíte s trochou snahy, rychlosti a přesnosti - zacpěte mu obě nozdry diamanty. Jakmile se strefíte do první nozdry, musíte být rychlí, protože oheň diamant rychle roztaví. Věřte mi, jde to!
5 - pro souboj s beránkem v této místnosti budete nepochybně potřebovat sekeru, kterou koupíte v obchodě spolu s dalšími užitečnými předměty (jejichž význam jsem ale neodhalil). Pokud zaútočíte jako první, máte velice velkou šanci na vítězství (berani umírají dřív, než se vzpamatují). Tenhle souboj není obtížný...
6 - kdybyste byli pozornými ďáblíky, našli byste v jednom místě na stěně obrázek tří lahviček. Protože ale máte návod, nemusíte nic hledat, stačí namíchat do kotle lektvar z těchto barev - červená, zelená, modrá, potom lektvar vypít a v podobě malé myšky kočce proklouznout.
7 - a další samotvo na cestě - v bublinách je nezbytně nutné najít HÁČEK, s tím přeskákat na začátek, upevnit páku, vytáhnout můstek a potom jen přeskákat na druhou stranu. Phe, je to ale pekelně obtížné - dávejte pozor a skákejte jen na velké bubliny (pokud tam nějaké velké budou, to je to). A nemyslete si, že jste jediní, komu tento na první pokus nepovedlo...

Litil Divil



U posledních dveří platí prakticky to samé, co v předchozí úrovni. Jen strážce je o něco tužší.

LEVEL 3

Tahle úroveň je skvělá, protože v ní skoro nejsou žádné místnosti. Proto rychle utíkejte nejbližší cestou do kufrbochu a uložte si pozici. Nejdůležitější tady je sebrat VŠECHNY peníze. Pozor ale na místo označené „5“, tam nechoďte dřív, než budete mít hodinky, nebo z vás ruka vytluče všechny peníze. A co že jiného je na mapě?

1 - rozsáhlé třípatrové bludiště, ve kterém najdete SAMOPAL ve fialovém, ČINKU ve modrém a HRNÍČEK ve zeleném patře. V bludišti střílejte potvory SAMOPALEM, přeskakujte propasti vždy, když nejbližší dlaždice dostane barvu podkladu (pochopíte až uvidíte) a užijte si hodně zábavy...
2 - HODINKY. Leží tady jen tak na zemi, kdo ví co se dá o nich říci.
3 - Hadovité ruce dejte hodinky a vezměte si klíč.

www.oldgames.sk









Pokud je v zemi jediná propast: žádný problém, stačí ji obejít, a pokud se nelze vyhnout - jediná možnost je přeskočit. V dalších úrovních z některých propastí šlehají plameny. Jaká je proti nim obrana, nevím.







Na konci budete potřebovat hodně peněz a hlavně štěstí na porážení strážce, který je zase o něco obtížnější. Když se vám to podaří, postoupíte do další úrovně. Když ne, tak pro vás další návod neplatí.

LEVEL 4

Hola hola, peklo volá, aneb - předposlední úroveň je za dveřmi vašich monitorů neboť čtyřka je číslo magické, pětku předcházející a pětka budiž také úrovní poslední, pročež je úroveň čtvrtá předposlední, a tak vás od cíle dělí jen krůček. Tedy pár krůčků. Hodně? No, spousta kroků, krůčků, úskoků a skoků, neboť LEVEL 4 patří mezi nejtužší, ale s peklem do toho, půl je hotovo (první příznaky pekelného šílenství, co teprve v LEVEL 5 - hec!). Tato úroveň je obtížná, ale vy ji zvládnete. Já to taky dokázal, i když... budíky budíky budíky, brrrrrr, ble ble ble...

1 - Tak tohle je moc hezká místnost. Na jejím konci je kouzelná tenisová RAKETA, ale dostat se k ní vám dá pěkně zabrat. Pokud se ovšem nebudete řídit mými radami. Rada je jednoduchá - sledujte cestu, kterou vám vzápětí popíšu a nebojte se občas stoupnout „do prázdna", dlaždice se zhmotní přímo pod vašima odpornýma nohama. Ale pozor, jedno upozornění - když napíšu „dopředu", je to dopředu vzhledem k místu, odkud jste přišli, tzn. v rámci 3D pohledu znamená moje „dopředu" vlastně doleva nahoru, „doprava" potom znamená doprava nahoru atd. Však vy si poradíte.

Cesta tam: z první plošinky udělejte krok dopředu v pravou chvíli, tzn. když dlaždice před vámi opravdu je, potom už jděte „jen" doprava, dopředu, doleva, dopředu, dopředu, doprava, doprava, dopředu, dopředu, dopředu, doleva, doleva, doleva, doleva, dozadu, doprava, doprava, dopředu, dopředu, doleva, dopředu, doprava a jste u rakety. Snadné že? A mimochodem, nenechte se sestřelit laserem. Bolí to.

Cesta zpátky: z dlaždice, kde seberete raketu, udělejte krok dozadu a potom doprava, dozadu, dozadu, doleva, doleva, dozadu, doleva, dozadu, dozadu, dozadu, doprava, doprava, doprava, dozadu, dozadu, doleva, dozadu a jste z toho venku. Budíky budíky!

2 - Další místnost je taky nádherná. Ale tady vám poradím jen jedno - udělejte to! Tzn. skákejte po rychle jezdících plošinkách v levé tak dlouho, až najdete KLÍČ a s ním potom přeskákejte na druhou stranu k zamčeným dveřím. A nezoufejte - i já jsem se u tohoto vztekal, proklínal a skřípal.

3 - Na rozdíl od té předešlé je tahle místnost úžasně jednoduchá - stačí jen přehazovat páčky v budíků, nenechat se při tom sežrat a utéci. Říkal jsem, že to jde.

4 - Podívejte - já vím, že když poprvé vejdete do místnosti, kde se bude hrát peklo-nis (ne tenis), řeknete si, že je to snadné. Ale není. Tedy zpočátku. Cílem hry je odrážet údery nechutného protivníka a nenechat se přitom zabít. Teď vám odhalím neuvěřitelnou skutečnost - existují totiž jen čtyři údery a proti nim existují čtyři obranné pozice, které musíte včas zaujmout. Trocha cviku a jde to. A co takhle vypnout TURBO?

5 - Neříkejte, že tohle nedokážete. Mimochodem tohle je klasická pekelná zábava - házet vypadané oči do očních důlků otáčejících se lebek. Zásoba očí ve vaší hnusné kapse je nevyčerpatelná, zato energie ne. Nenechte se strefit a usaďte oči do všech šesti důlků.

6 - Vážně jste nikdy nehráli peklo-šachy. Ne vidíte - já taky ne. Vaším úkolem je dojumnout protější roh na šachovnici a nenechat se přitom zabít obrem, který se přibližuje (nesmí vás chytit). Pozor - čtverečky s obrazci odsunují nejen obra, ale i Mutar

www.oldgames.sk



Nekupčný škorpiák z pražské tržnice skončil v pekle. [illegible]



Kolem jámy obklopené okny projděte tak blízko, jak jen to půjde. V žádném případě se nepřibližujte k oknům. Je to snadné - jen na to přijít...









Luk s nabitým šípem je nebezpečný. Pokud víte, kde se nachází, stačí jít podél kterékoli stěny a výstřel v žádném případě nevyjde. Luky totiž nejsou od přírody (tedy od Lucifera) obdařeny žádnou inteligencí.





Bodáků můžou být tisíce, ale vždy jsou uskupeny do stejných formací. Pokud se kolem nich takto proplížíte - krůček napravo od středové osy, jste naprosto v bezpečí.



Plamenomety na stěnách jsou hnusné a nevyzpytatelné. Někdy nevystřelí vůbec, někdy jeden, jindy druhý - náhoda je blbec. Nejjistější (ale ne 100%) cestou je proplížit se těsně podél jedné stěny. Třeba to vyjde...

7 - Tady, tady v tom Bohem i satanem zapomenutém místě, všemi opuštěná a zoufalá, nešťastná a slabá leží na zemi královská KORUNA. Tak už ji proboha seberte!

8 - Ho ho ho. Tak tuhle místnost vám opravdu nepřeju. Je totiž pekelně obtížná. Ale opravdu pekelně. Cíl je jedno-duchý - přepnout tři nepohyblivé spínače na útesech a přitom - A) nepřepnout spínač na pohyblivé plošince. B) nespadnout do propasti. C) nenechat se zasáhnout oštěpem či šípem. Mohu vám dát jedinou radu - snažte se a pamatujte si, že se před oštěpem můžete sehnout. Ne ale před šípem. Pokud to zvládnete, vybojujte si kouzelný štít. Pokud ne, máte opravdu smůlu.

9 - Tahle plíživá, hladová a nenechavá ruka od vás bude chtít KORUNU. A víte, co vy s ní uděláte? Vy jí tu korunu dáte, to je to!

Schválně, co myslíte, že vás čeká na konci úrovně. A myslíte, že strážce bude něžnější, než ten předešlý? NEBUDE! Bude pěkně tuhý až tvrdý. Ale vy na to máte!

LEVEL 5

Hudry hudry hudry, uá uá, tady si opravdu užijete! Ale co tady vůbec u všech čertů děláte? Jak to, že vás ještě něco nerozdrtilo, nesežralo, nerozmačkalo, neudusilo, neroztálo a vůbec! Vážně jste se dostali až sem anebo si jen čtete návod a čekáte, jak to dopadne? Ale co, ať je to, jak je to, návod je tady. Je tady i poslední úroveň a je nejďábelštější ze všech. Je tady taky nový prvek - teleporty. Bylo nad moje síly a taky těsně nad hranicí lenosti vpisovat do mapy z kterého teleportu se teleportujete do kterého. Vy na to přijdete sami a rychleji, než si myslíte. Ač to vypadá možná složitě, je tady jenom jedna cesta a tu poznáte podle čísel. A, mimochodem, teleport vypadá jako světélkující jáma v zemi. Skočte do ní!

1 - dětskou hračkou je tahle šachovnice s bombami. Pokládejte bomby před krále až se jednou strefíte. Vlastně, budete ho muset zabít našřikrát, ale vy si poradíte!

2 - hele, je mi to trapný, ale já prostě nevím. Tedy, já vím, že když čtete návod, tak čekáte, že vám do mrtě vysvětlím, kam se vrtnout, jak se tam vrtnout a s kým se tam vrtnout a myslím, že až do téhle chvíle se mi to dařilo docela dobře. Jenomže tady prostě nevím. Já opravdu nevím, jak se na tom býku máte udržet, no. Víte - mě se to povedlo napoprvé, a já potom hned upaloval do kuťochu, abych si uložil pozici, a potom už to nešlo zkoušet znova a vůbec. Ale co, vždyť vy jste taky šikovní malí pekelníci, vy to určitě dokážete taky! A, abych nezapomněl. Z toho „divokozápadního" představení si odnesete KLOBOUK.

3 - než vejdete do téhle místnosti, měli byste si koupit v obchodě přinejmenším KONVICI. S tou potom zalejete rostlinku u vchodu a potom... potom vás čeká zatím nejtěžší scéna celé hry. Tady musíte být rychlí, obratní, vypočítaví, trpěliví a nezuřiví když vám řeknu: přeskákejte po plošinkách tak, aby vás nic netrefilo do levého horního rohu, návod na tuto místnost je hotový. Ještě vám pomůže fakt, že já se s touhle místností trápil skoro půl dne, máte ho mít tím fakt samozřejmě.

4 - Bez KLOBOUKU do Saloonu nelez. Říká staré pekelné přísloví. Držte se ho. Tady jde vlastně jen o to dostat se ven, ale není to tak snadné. Přesně musíte zneškodnit potvůrku, která vykukuje za barem a nespadnout přitom do díry, kterou v podlaze vyřezává neúnavná pila. Potvůrku musíte nejdříve zasáhnout, když vykukuje za barem. Pokud se vám to podaří, příšerka vyskočí na chvíli ven a tam ji musíte zasáhnout znova. Když je po ní, objeví se kostlivec, kterého musíte zlikvidovat také. I když je to namáhavé, vy to jistě zvládnete a s nalezeným klíčem jistě unikněte pekelnému baru.

5 - co si asi myslíte, že uděláte s medúzou, která po vás těžké svoje nechutné pohledy. Ano, správně. Vy jí ty pohledy vrátíte kouzelným ŠTÍTEM. Ale pozor, aby byl váš zásah efektivní, musíte stát přímo před její držkou a odrazit paprsek přímo na ni. Pokud se vám to podaří cca 8x, máte vyhráno. Pokud ne, zkameníte. Tak to už na tom světě chodí.

6 - předposlední místnost, tedy vlastně předpředposlední místnost je víceméně oddechová. Stejně si myslím, že budete mít dost starostí v chodbách prvních pater, takže vám trocha oddechu přijde vhod. Pokud máte BATERKU (a tu máte, jinak byste se nedostali až sem) posviťte si na to a proběhněte bludiště, ve kterém stejně jako v minulé úrovni přeskočte páčky a uprchněte před potvorami vyhřezávajícími z podlahy. Hola, hola.

7 - Mulisy, mulisy he he he - táááákovéhle krásná místnost ble ble ble. Jaké potěšení vám přinese skákání na trampolíně v hrudním koši kostlivce si nedokážete vůbec představit. Je to ale pekelně snadné. Tedy pokud víte, jak na to. Cílem je rozkopat kostlivci tuří a narušit mu tak trochu zubní obraz. Toho docílíte jen jedním možným způsobem. Stoupněte si před trampolínu (před trampolínu na přímce spojující zuby s trampolínou, to znamená kousek pod vchodem do místnosti) a stiskněte fire. Pokud stojíte správně, Mutt se rozeběhne. Těsně před trampolínou stiskněte podruhé. Mutt se odrazí a pokud v letu stisknete potřetí, zuby kostlivce před vaším kopancem nezachrání vůbec nic. Opakujte postup několikrát, až se zuby kostlivce v prach obrátí.

No, a je to. Tedy skoro. Víte, čeká vás ještě to nejtěžší. Musíte porazit strážce pekla s ohnivým mečem. Doufám, že místnost s ním na mapě nepřehlédnete. Pokud toho odporného hnusáka svojí sekerou pobijete, vítězství je vaše. Schválně jestli víte, co se stane, pokud ho neporazíte. Hudry hudry!

www.oldgames.sk





(kompletní řešení)

HAND of fate

SCORE	68%
Název hry:	HAND OF FATE
Výrobce:	Virgin
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	65%
Grafika:	85%
Zvuk:	65%



Část I - Rodná Kyrandie

Vezmi vodu zpod koberce, prázdnou láhev z poličky a borůvky ze země. Seber houbu u mola a jdi dál. Podívej se do pařezu a vezmi kouzelnou knihu. Dále u zkrouceného stromu vezmi česnek a ulom kus kořene. Nahoře si promluv s převozníkem, bude chtít zlaťáky. Jdi jednou doprava a vytáhni druhý česnek. Jdi na jih. Hraj na světlušky v příslušném pořadí, tj. ťukni na tu, po které zazní další. Pak ťukni na dvě znějící světlušky v příslušném pořadí - zazní třetí. Takto sleduj melodii až do konce a zapisuj si barvy, budeš je nutně potřebovat později. Jdi zpět k převozníkovi a doleva. Vezmi pírko z hnízda a naplň láhev vodou z bažiny, kterou nahoře vylij na svíticí bouli. Bouli vezmi. Jdi si do domečku pro lahvičku, hnojivo a stoličku, teď na jih a na západ, strč do stromu a vezmi klíč. Přejdi na druhou stranu. Z díry si vezmi mosazný kotel. Použij česnek na krokodýla a naber slzy do lahvičky.
Jdi na sever, vezmi kus síry a naber horkou vodu do lahvičky. Teď budeš kouzlit: dej do kotle kořen, síru, česnek, slzy krokodýla, stoličku a horkou vodu. Výsledkem naplň lahvičku a jdi dolů, neustále doprava, až do jeskyně. Tam probuď myš, vypij lahvičku a jdi ke smrtce. Na zuby zahraj melodii podle zapsaných barev. Odemkni truhlu klíčkem a vyndej magnet a sýr. Dojdi zpátky k rybářům a dej jim sýr. Potom jdi směrem ke své chaloupce osvobodit Marka. Dolní kytce dej hnojivo a vpravo vezmi kotvu. Použij magnet na kotvu, zlato! Vrať se k převozníkovi. Moucha po tobě chce čtyři dopisy. Jeden dopis je u shozeného stromu, druhý u horkých pramenů, třetí na střeše tvé chaloupky a čtvrtý je u světlušek. Všechny je najdi a přines je mouše.

Část II - farmáři, kupliři a hladové stráže

Vylov lahvičku z kupky sena a vezmi dopis. Jdi dolů, seber misku, ocet a dej dopis farářovi. Zajdi doleva, zatoč kohoutkem a vyndej hůl z kola. Teď dvakrát vpravo, vezmi magnet a chobotem polij záhon. Seber salát a ředkvičku. Vrať se na pole, naber ducha do láhve a u záhonku ho vypusť do strašáka. Teď do láhve podoj ovci na poli a vezmi obilí. Jdi doleva a vlez do sklepa. Seber tam čtyři podkovy, nůžky a mléko nalij do trychtýře. Udělej a seber sýr. U vodního kola použij podkovu na elektřinu, vznikne magnet. Obilí dej pod drtič. Mouku naber do misky a nasyp ji do kotle. Obdobně rozdrť i ředkvičky a misku s práškem polij octem, vznikne hořčice, kterou dej do kotle spolu se zelím a sýrem. Poté to z kotle naber do lahvičky, vznikne chlebíček, který vyndáš tak, že z lahvičkou ťukneš o stůl, ale potom ji nezapomeň sebrat ze země. Teď vrať misku drakovi a zase ji seber. Naber dračí slzy do lahvičky. Chlebíček polož před bránou vpravo do pole.
Ve městě vytáhni klacek z fontány. Teď nahoru, zahraj melodii na flétny a potom jdi do hospody. Vezmi hrnek a naplň ho u sudu. Zkus odejít a jdi zarecitovat báseň. Vyjdi ven a zase zpět dovnitř. Ťukej tak dlouho na piráta vpravo, dokud mu nevypadne zub. Použij svůj kouzelný magnet na zub a seber ho. Potom na něj ťukni magnetem ještě dvakrát v inventory, aby ti ho nevzal. Venku polož podkovu pro štěstí a hraj s medúzou o zlaté zuby (nejdříve vsaď pirátův), dokud nebudeš mít tři. U vodního kola z nich vyraž tři penízky a jdi do města, doprava. Ze země seber stránku, kterou si dej do knihy, lahvičku a šlupku od pomeranče. Jdi nahoru doprava, vezmi hlínu a obtiskni do ní králíkovu packu. Teď jdi ještě doprava, tyčkou si přitáhni lano a znovu doprava. Nyní budeš kouzlit. Do kotle dej šťastnou podkovu, dračí slzy a králičí otisk. Do misky vlož slupku od pomeranče, polij ji pivem. Výsledek přidej do kotle. Dále naplň vzniklým lektvarem obě lahvičky a polož je na citát. Potom jdi dvakrát doleva, kde dej nápoj šerifovi. Vejdi do krámku u fontány, nápoj dej také prodavači, který ti prodá lístek na loď za tři zlaťáky.
Jdi doprava a použij magnetickou podkovu na věc plovoucí po moři, je to klíč. Podkovu si vezmi zpět a jdi si k oltáři doplnit elixír, budeš ho ještě potřebovat. Vlez do ryby, odemkni Marka a použij magnet na klíč. Tihurt klikni myší na hadr v celé ubohosti. Hoď háček z okna a odemkni sebe i Marka. Vylez z ryby a dej se dolů doprava. Elixírem vzbuď námořníka, dej mu lístek a nastup na loď. Na lodi schovej magnet do stočeného lana.

Část III - Volcania

Seber mušli a hvězdici. Jdi doprava a posbírej všechny tři věci. Vpravo u lidí nezapomeň vzít lahvičku a dostat z nich pírko. Choď okolo ostrova a sbírej všechny předměty, které dávej lidem, dokud tě nepošlou na exkurzi. Teď jdi doleva až k chlápkovi. Dej mu co chce, dostaneš od něj brožurku. Další chlápek bude chtít čtyři mušle. Potom přijde babka, která chce čtyři dolary. Dále se ptej na chlápka, který odešel a dej mu čtyři hvězdice. Teď choď okolo ostrova, sbírej kameny a mluv s ještěrkou. V jedné místnosti najdeš také klacek. Se dvěma kameny skoč do proudu vzduchu. Dole seber kameny a klackem krystaly z palmy u ještěra. Jdi nahoru a použij klacek na dinosaura.
S kameny skoč zase do proudu vzduchu. Pokračuj stále doleva, vezmi lahvičku a kámen a jdi dvakrát doprava. V jedné z místností najdi kus olova ve tvaru srdce a změň ho hůlkou na zlato. Do kotle dej krystaly, zlaté srdce, dva kamínky a fialový nápoj naber do lahvičky. Také měj u sebe kus látky, kterým musíš rozzuřit dino-býka vlevo. Ten rozbije dveře. Nyní hledej malé sopečky a ucpávej je nasbíranými kameny. Ucpi celkem čtyři a stoupni si na viklající se kámen. Tam, kde dino rozbourал dveře vylez nahoru.

Část IV - Bojácné stromy a jiná horská dobrodružství

Vezmi lahvičku z vybourané díry a šišku ze země. Vlevo seber větvičky, ořech z věžičky, dvakrát mech, kutálivý kámen a sněhovou kouli. Vpravo použij větvičky na kámen, šťouchni kutálivým kamenem a vezmi uhel. Teď hoď uhel, kouli sněhu a mech do kotle. Naber lektvar a použij ho vlevo na rytíře. Vlevo použij magnet na sochu. Z truhly si vezmi buben a něco železného. To dej na nohu. Utrhni také žalud ze stromku u sochy. Jdi ke stromkům a použij na ně buben. U lanovky dej šišku, žalud a ořech veverce. Do kola dej kutálivý kámen a jdi nahoru.
V horách vezmi koště a oprašovač prachu. Jdi do domku. Vyndej pižmo z trofeje, vezmi tři dělové koule a láhev z poličky. Změň koule ve zlato a před domem dej jednu mamince, potom seber malému lízátko. Také sněhová koule se bude hodit. Teď budeš kouzlit: lízátko, oprašovač, sníh a pižmo dej do kotle. Vypij lektvar a vlez do domku. U sněžného muže pobere lahvičku, kolínskou, cukrátka a peříčka z poštáře. Venku ulom rampouch a zase si zakouzli: dej do kotle rampouch, kolínskou, cukrátka a peříčka. Udělej nápoj, ulom další dva rampouchy a použij je na stěnu. Znovu vyjdi ven a počkej až se přiblíží lovci. Použij na ně lektvar. Teď teprve vylez po stěně, doprava a do domku. Lahvičky na stromě naplň nápoji těchto barev v pořadí: červená (mořský vzduch, pírka), červená (kůžička), oranžová (hořčice z octa a mléka, ředkve, sýr, zelí, mouka), žlutá (lízátko, oprašovač, sníh, pižmo, pírka), zelená (kořen, síra, česnek, krokodýlí slzy, stolička, horká voda), modrá (krystaly, dva oblázky, olověné srdce změněné hůlkou ve zlato), fialová (ametyst a borůvky), bledě modrá (podkova, dračí slzy, králičí otisk, hořkosladká směs). Venku ulom krápník a vylez s ním na střechu.

Část V - Kola osudu

Jdi ke dveřím, hůlkou klikni na sabelit a vejdi dovnitř. Dej se směrem nahoru doleva a podívej se, že chybí kolečko ve stroji. Teď nahoru doprava. Tady tě čeká hrozná hádanka s přemisťováním disků. Nejdříve přemísti všechny disky do prostředního otvoru. Potom do levého, získáš kolečko a hůlku. Jdi do kontrolní budky a dej kolečko do stroje - save. Pak klikni směrem dolů a na ruku. Ende.

ANDREW

NÁVODY

Score	80%
Název hry:	BLOODNET
Výrobce:	Microprose
Žánr:	Horror
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	80%
Grafika:	70%
Zvuk:	75%

Tento návod bude mít dvě části. V té první, která bude hned následovat, se dozvíte řešení hry, tj. co je přesně a stručně potřebné k jejímu dokončení. Druhá část je určena pro lepší orientaci ve městě, je docela obsáhlá a nacpal jsem do ní skoro všechny poznatky, které jsem během hry získal, avšak více než polovina z nich není nutná k dohrání hry. S odvoláním na mapu je možno lokalizovat všechny důležité ulice a objekty plus stejně důležité postavy, přičemž jsem sepsal i kdo co nabízí a kdo co shání. Vynechány jsou jen opravdu nedůležité postavy. Takže zlomte vaz.



Duše obětovaných dětí vám přidají programátorský zdroj sítě, incubus.

bloodnet



Druhý souboj s Hellingem v jeho Transtecháckém doupěti je o něco težší.



Čekané právě vyplázli 50 000 za falešný inkubus, blapád...

ŘEŠENÍ:

Ve stručnosti je vaším cílem získat geniální program incubus bezpečně schovaný kdesi v síti a s jeho pomocí zničit stoletého drakulu, předsedu firmy Transtech, Van Helsinga. V Tackettině laboratoři seberte implantovací nástroj (Implant Planes) a 4 MB chip, který si zapojíte do svého obvodu (decking unit). Jděte ke šoféřovaným hackerům Huston Matrix Royers se kterými si promluvte, hlavně s Larrym Dawsonem, který má informace o organizaci Transtech (dále již jen TT), seberte Patch Cords. Ve dne navštivte Centrální park a prokecejte Kimbu West, pak dvakrát Sandera Tomalina, vezměte si Implant plans a dá Lockpick Database, 4 MB chip a Samurai soul box. Nový soul box zapojte do obvodu. V pravé části parku si domluvte schůzku s matkou Mary v kostele. Teď do Muzea umění. Prokecněte Montgomery Taylora, na jeho otázky odpovězte NE a ANO, čímž získáte vstupenku do klubu Hellfire, jež se nachází v Plaza hotelu. Dalším cílem vašeho putování bude bar nízkých živlů jménem The Abyss. Zde najměte Rimu Fizz a libovolného dalšího bojovníka (doporučuji Nimroda 7, je tuhej). Dále na kafíčko do Café Voltaire. Pokecejte s Lenorou Major a za velký peníz si kupte volný vstup do budov TT. V pravé části kavárny kecejte s Oscarem Nandesem a s Gerry Spo. Napojte se do sítě, chvíli bloumejte, kecejte s cizími osobami a najděte dva kousky Tackettiny osobnosti. Nechte se menším nepohyblivým robotem přenést na uzel „MAJOR", kde vám Lenora nahraje do paměti informace o TT. Nyní je na řadě návštěva skupiny Kafka Conspiracy, kde se kromě toho, že Kafka byl rakouský spisovatel, dozvíte lokaci skupiny Electric Anarchy. Jeďte tam.

Mluvte se všemi lidmi, hlavně s malým Chuckem (ten je velmi důležitý) a s Phree Thought, které slibte, že seženete Dragon soul box. Pokud je vaše touha po krvi (Bloodlust) už příliš vysoká, můžete Phree klidně zakousnout a o věci ji obrat, ale pozor, zakousnout můžete jen pět lidí, pak z vás bude už pravý upír a to je konec. Najměte Garricka Fizze, je to dobrý hacker. Tady malá poznámka: pozor na propouštění lidí, někteří se poté na vás naštvou a napadají vás na cestách mezi lokacemi, je to zbytečná ztráta, je lepší nechat nepohodlné „brdlinky" zemřít v boji. U další skupiny Autonomy Dogs si promluvte se Sabacozatusem a s Wild Child. V kostele Sv. Patrika prokecněte matku Mary, pak bratra Complicita a pak znovu matku Mary. Chtějí informace o Doughanovi, pracovníkovi TT. Teď se můžete rozhodnout, jakého dalšího bojovníka najmout, zda Shock Marauda ze Strawberry fields (tomu je nejdříve třeba přinést datadisk z uzlu Antibody) nebo Tempered Steele z Hard Metals. U Hard metalů se také od děvky Liquid Nails dozvíte o zbrojním obchodu S. Ticktacka. Jděte do klubu Hellfire a mluvte s elitní společností. Za společníka se vám nabídne jistý Renfield, v jehož bytě se sice s kouskem pravé zeminy můžete chvíli prospat, ale věřte, že není dobrý bojovník a brzy bude po něm. George Yachsen vám daruje vstupní odznak TT, který si v inventory ihned oblékněte. Teď vás čeká první nákup: jděte do Vinzoni's Emporium pro Jury rig tools a pak k H. Tackbockovi pro Lockpick casing a Diagnostic unit. Z těchto komponentů příkazem Assemble sestavte páčidla Electronic Lockpicks. A teď už hurá do Transtechu.

Výtahem dojeďte do Security a zakousněte Daryla Paine. Všechno mu seberte, použijte jeho čip TTCloak. Pozor, co mu nevezmete z batohu, již se objeví po boji je navždy ztraceno! Prohledejte místnost příkazem Search a všechno poberte. Než odejdete, přečtěte si nalezený seznam Dennifiných kompliců. Teď k jednomu z nich, k Billy Doughanovi, promluvte s ním o kompromitujících mušen filech McCalacastera. V dalším patře, u sekretářky Emily Esaki, najděte odznáček se symbolem meče Lapel Pin, který vám umožní přístup do zvláštní upírské sekce Hellfire klubu jménem Inner Sanctum. Připněte ho na kabát jednomu z vašich lidí. Nakonec jděte vybílit TT laboratoř Nanotech. Prohledejte ji a všechno poberte, pak vylomte zámek skladu použitím el. páčidel (zdejší pracovníci jsou zpitomělé povahy a vaše počínání jim nevadí ani v nejmenším). Sklad také prohledejte a všechno poberte, hlavně kabel pro Kimbu West. Také jí ho hned do Centrálního parku odneste, od teď se tam již můžete volně napojovat na síť. Na vaši návštěvu nyní čeká Lasic Owen, v jehož bytě pouze ukradněte schovanou plynovou masku. Pokud jste ji dříve nestihli, odneste Dragon soul box Phree Thought do Electric Anarchy. Da vám uspávač Somnavapor. Jeďte do FX studia Icon Pirates. Nasaďte plynovou masku jedné z vašich postav a s ní poté použijte Somnavapor. Z hromady tretek vám zde výjimečně postačí kamera Holocam a dva prázdné filmy Holofilm. Člen skupiny Doom pilots Ghost Walker vám nyní poví o obchodě s chemikáliemi Madame Mescal. Jeďte tam, kupte a použijte Instadigment, který na čas skryje vaši smrtelnou bledost. Můžete zde nakoupit i různé drogy, které se budou hodit v pozdějších soubojích. V obchodě Auntie Peronnefs se můžete vybavit různými zbraněmi, přičemž doporučuji Laser rifle a Riot Stopper. Ale bacha, každá zbraň má své specifické náboje, které musí mít u sebe její uživatel. Občas se to plete, dávejte pozor, ať v kritickém okamžiku nezůstanete bez nábojů.

Se svým neupířím obličejem budete vítán v anti-upíří sektě The Cloisters. Ve zbrojnici Weapons room si nafilmujte Vaš Holokamerou a svůj obraz pusťte do zrcadla, jenž se zjistí, že jste upír (dobrý nápad, Bloodnet se nápadama jen nemůže a pak že už neexistuje nic originálního). Prohledejte místnost a napakujte se kolíkama, svěcenou vodou a hlavně meči Soul Blades. V Sebastianově pokoji vezměte růženec a jděte ho dát Cyrilu Thorpe do Café Voltaire (pokožte ho v jeho blízkosti). Sejděte se s ním v síti na uzlu Medium, kde vaši duši částečně očistí od upíří moci. Zpět v The Cloisters vám Sabastian posvětí meče Soul Blades. V síti nyní potkáte Melissu Van Helsing, jděte na "spicha" s ní do Le Phood na 96. ulici a vezměte ji do skupiny. Ve vnitřní svatyni Hellfire klubu - v Inner Sanctum (vpravo vzadu s lapel pinem) si teď promluvte s Alexanderem Tennentem. V jedné z horních místností nahrajte na video McCalacastera při chlípném činu a kompromitující film odneste do TT Doughanovi. Propusťte Melissu, která by vás brzy zradila, připravte se na první souboj a jeďte do Hellingova domu na 125. ulici. Všechny pobijte, prohledejte zadní pokoj a vezměte Signal scrambler. Dokopejte se na další částku do jeho hrobu (Grant's Tomb). Dostřelte si stěnu použitím Signal scrambleru a uvnitř u rakve všechny pobijte, Helsing uteče. Seberte přívěšek Green pendant a pomocí el. páčidla osvoboďte Tennenta.

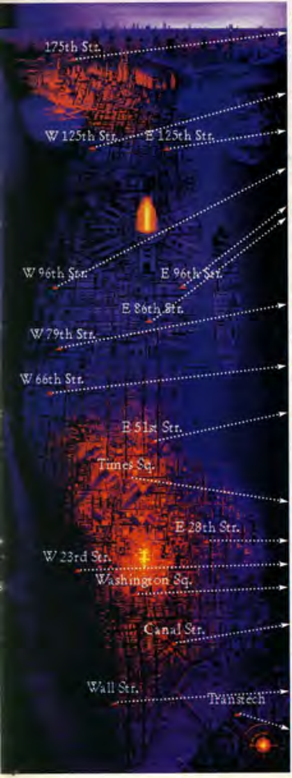
Vraťte se ke skupině Electric Anarchy a dejte Chuckovi požadovanou DBázi. Najměte ho a s jeho pomocí rozeberte přívěšek Green pendant. Jeho součást, Emerald Locker Chip zasaďte do svého obvodu. Také do něj vložte Tackett's Essence a vydejte se do sítě. Čeká zde na vás projekce Deirdre, pošle vás pro incubus na uzel Kansas. Tam si o incubus řekněte malé Sally. Teď se odeberte do kostela najmout Matku Mary (půjde s vámi, dali-li jste Doughanovi film McCalacastera). Někdy touto dobou se v síti potkáte s H. Shakespearem, který si s vámi dá "spicha" v zrušeném divadle Winter theatre na náměstí Times Square. Chuck vám složí falešný incubus, který v divadle prodáte překupníkům za 50 000 dolarů! A teď už se bude pouze bojovat. Propusťte malého Chucka, který vám už moc nepomůže a najměte bojovníka. Za ušetřené peníze se vybavte kevlarovými obleky a helmami. Vyměňte kolíky za pušky a granáty a hurá do boje. Přemístěte se do TT, do pokoje 1122 a pusťte se do práce. Matka Mary se svěcenou vodou v ruce zůstane sama s Van Helsingem, zatímco vy a ostatní vaše goriy musíte pobít stráže, je to složitý souboj, bude potřeba trpělivosti. Nakonec si promluvte s Dr. Harlemem, který vám pomůže v síti se nalogovat do finálního helsigova uzlu Elizabeth. A tam, tam se projeví štěstí na cvičiště a lehko na bojiště s drakulou. Perfektní story, co?

Pro zmenšení zmatku uvádím pěkně pohromadě všechny kódy do sítě:

Hope, Noun (52 UP BA HM KC R ND PM BC), Medium, Threat, Major, Blackwood, Kantas, Mozart, Softball Ninja, Zarathustra, Elizabeth

ANDREW

www.oldgames.sk



ROZPIS LOKACÍ A POSTAV:

175 Street - **Electric Anarchy**
Phracktile /chce zabít security directora TT za 10.000$, výhodná nabídka
Chuck /chce TT seznam kumpánů Deirdre, důležité, přinést
Phree Thaught /chce Dragon soul box, nabízí uspávací plyn, důležité, přinést
Auntie Matter /za TT clearance nabízí zvláštní zbraň „Nenávist"
Garrick /najmout, je to tuhej virťák, umí tahat data do spidera a Hacking vůbec
- **The Cloisters**
Protiupíří sdružení /vstup pouze s make-upem

W 125 Street - **Sid'n'Nancies**
Nancy /nabízí speciální zbraň za 4000$ nebo za laser rifle + laser pistol + dermal filament
- **Drakulův dům** souboj, nalezení Signal scrambleru
- **Drakulova hrobka**
souboj, osvobození Alexandra Tennenta

E 125 Street - **skupina Doom pilots**
Scream Wipe /řekne o clusteru „TTHEAT"
Ghost Walker /řekne o E 96 Street Ammunition Emporiu, kde se prodávají zbraně
Sis Konfig /chce level 4 cloaking chip, nabízí kód do banky
- **Cybersurgery** soukromý lékař, pracuje s implantáty

W 96 Street - **Madam Mescal**
obchodnice se stimulačními prostředky /vasopressin, instapigment
- **Icon Robbers**
po uspání filmařů pobrat kameru a filmy, najdou se i dobré zbraně
- **Le Phood** restaurace /setkání s Melissou Van Helsing

E 96 Street - **Vince's A. Emporium** obchodník se zbraněmi

E 86 Street - **Museum of Art**
Dauphine Dmitri /chce Babel code na učení cizích jazyků, nabízí 2500$ i
Montgomery Taylor /pošlá do Hellfire klubu na E 51 Street, dá pozvánku, nemám-li ji
- **Central Park**
Kimba West /chce Fiber optic cable z TT, poví o Lenoře Major v Caffe Voltaire
Sanders Tomalin /Při druhém rozhovoru si vezme neural implant plans a dá 4MB chip.
Samurai soul box a Lock Database
Wanda /prodává nahraného data spidera
Mother Mary /domluví schůzku v kostele - důležité, může pomoci s upírstvím
Jeaudie /nabízí circuity lining za Psilo blossom
Dodger /za red lifters dá nohu cyborga
Julius /prodává Dermal filament a odznak Lapel Pin do Inner Sanctum

W 79 Street - **skupina Flux Raiders**
Gona Flyte /pošle za Black Aggots, ale kde jsou?
Jaz Bob /nabízí Azrael soul box za 16 MB memory chip
Bid Dina /dá Data Spidera, pošle za Sid'n'Nancies
- **Strawberry fields**
Shook Maraud /dá cluster „ANTIBODY", cluster se musí prohledat a vzít Flyer's personality
Rimbus Database pro Marauda, dát mu ji a najmout ho, je dobrej
Zazis /zakousnout, má equipment

W 66 Street - **skupina Hard Metals**
Liquid Nails /řekne o obchodníkovi Tacktickovi ve W 64
M. Piston /chce Haas-Peter's Arm, nabízí Dermal Filament, Light refraction Unit a 4000$
Clank Sprocket /chce jakoukoliv nohu, dá EMP focalizer
- **H.Tacktick**
obchodník s implantovanou elektronikou a s komponenty (pačůčů)

E 51 Street - **Plaza Hotel (Hellfire)**
Eleanor Salem /chce upíří krev ze zadní svatyně Inner Sanctum
Renfield / jít za ním na zpicha na E 28 street a popřípadě ho najmout.
Yatchsen /Dá odznak do Transtechu, který se musí dát na kabát (okénko v inventory)
Alda Lazar /chce Psilo blossom a Virtual viewer, nabízí 1800$
Helen Donaldson /chce 9mm pistol, nabízí 5500$, výhodné
Chlap vzadu /chce jakýsi antisexuální lék pro svou chlípnou ženu, ale nenašel jsem ho
Frank Donaldson/ dá po odpovědi „YES" 1000$
Wyche Gibbon/ řekne o zapomenuté knihovně, dá půlku amuletu
- **St. Patrick's**
Mother Mary/ ke konci důležitá, musí se splnit její požadavky
Brother Complicitus /nedůležitý

Times Square - **The Abyss**
Cisco Alvarez /pošle za Maghsoudim z Matrix Rowers
Rymma Fizz /dá se najmout zadara a ještě řekne o Garrickovi z E 175 Street
+ mnoho dalších placených i neplacených zájemců o účast v misi
- **Lazlo Green** plynová maska po prohledání

E 28 Street - **Byt Renfielda** útočiště
- **Nemocnice**
V zadní místnosti je možno se léčit, ale hlavně vypáčit skříňky a pobrat věci

W 23 Street - **Kafka conspiracy**
Coover Tristan /chce zabít někoho z Hard Metalu
- **Auntie personels** obchod se zbraněmi

Washington S. - **Tackett's Lab**
posbírat všechno, nahradit si 4MB memory chip. **napojitelné**
- **NYU Dormitory**
Paula DiMaggio mebolí virus Zeus. **napojitelné**
/chce osvobodit Baniose Verbatima z uzlu „SOFTBALL", heslo „NINJA"

Canal Street - **skupina Matrix Rowers**
možno sebrat Pulse Emitter do Pulse gunu a do Pulse Focalizeru. **napojitelné**
Larry Dawn / řekne o Timu Goldfarbovi, o Autonomy dogs a hlavně o Wild Child,
Ragy Trammel /řekne o Star Chamber, o Wittsovi, Yatchsenovi a Draculovi Van Helsingovi
Hakis Maghsoudi /chce Praxis 5000 z Transtechu, pak se přidá
- **Caffe Voltaire**
Lenora Major /chce 25000$ za zneviditelnění pro TT (nutné). **napojitelné**
Oscar Nandez /domluví setkání na W 23 v s Kafka Conspiracy
Gerry Soo /dá papírek s hádankou jména clusteru CT, odpověď je „MOZART"

Wall Street - **Cemetery**
Když vycádám jako upír boj, nic zajímavého, jen zemina do rakve
- **skupina Autonomy dogs**
Wildchild /řekne hádanku „Morph's toy Satan code Wilde not toy", řešení je „MOZART"
Sabaccatus /chce zabít M. Pistona z Hard Metals, nabízí 4000$, ale nedá je, zaútočí

Transtech (pouze s odznakem)
Elaine Bigelow /Dmnáš je k ničemu, ale leží zde (search) odznak do Inner Sanctum
V Security dept. kousnout šéfa
V laboratoři najdete nanoblastové zbraně, zbraň Buzzsaw, optický kabel...
Bill Dougan je zapleten do aféry s kostelem chce nafilmovat nevěrného Calacattera

ZÁKYSNÍK

Pařanský zákysník

DOOM



1. Za boha nemůžu sehnat ve hře ISHAR II dostatek peněz, abych mohl všem členům party koupit dobrou výbavu. Čít na peníze jsem sice vyzkoušel, ale ani naše mi nepřišel, a tak jsem zase na žebrotě. Také bych rád věděl, kde se dá koupit taková zbroj, jakou jste ve SCORE předváděli na obrázcích, a jestli se dá koupit ještě lepší meče nebo sekery a kde.

2. Zajímalo by mě, jestli v SYNDICATU jdou vyšlápět zbraně jako tanky nebo jiná těžká bojová technika.

3. Rád bych se dozvěděl od ICEHO, jestli už dopadl skvělou zupérpařbu WALKER.

4. Dají se v CUBICMPU 2000 nahrát pozice na disk a jak?

5. Je už pokračování DUNY II na nějaký počítač?

Jan Ch., Nová Paka

1. Trik na peníze funguje, jen to nevzdávat. Postup je následující: podle mapy AKKER'S ISLAND se SCORE 2 dojdi do města označeného „2". Dej VŠECHNY peníze jednomu členovi party (pokud žádné peníze nemáš, nebude to pochopitelně fungovat. Teď aktivuj „money management" a klikni na ikonu, která v okénku s penězi zobrazí všechny peníze (ALL). Teď klikni na ikonu rozdělení peněz mezi jednotlivé členy (tři šipky) a potom zvol dávání peněz a celou (i když hypotetickou) sumu polož na váhu. Když potom sebereš peníze i z váhy, i od spoluobojovníků, budeš mít dvojnásobek. Zbroj se dá koupit hlavně v obchodech, ale některé zbraně lze najít i jinde.
2. Ne
3. Ne
4. Ano, snadno
5. Ne

Nevíme si rady s úrovní Killorn Keep ve hře ULTIMA UNDERWORLD II. Máme si promluvit s kapitánkou Mycelií, která má od nás chtít slyšet pravdu pravého bojovníka, který jsme si zjistili. Kapitánky Mycelií chce po nás jen naše jméno a zemi odkud pocházíme. Po správném zodpovězení odpoví, že takovou zemi neuzná a přestane se s námi bavit. Co máme dělat?

Petr a Karel S.

Zásadou ve hře UUII je mluvit, mluvit a mluvit. Zkuste se vrátit do zámku na začátek a pořádně promluvit se všemi lidmi v okolí. Není také na škodu promluvit si s opilým Lobarem v hospodě Killorn Keepu.

Problém mi dělá 15 levelů v PRINCE OF PERSIA 2. Povedlo se mi dostat jednoho z mých dvojníků do trojrozměrného města, ale co dál?

Klára T.

Než půjdeš do trojrozměrného města musíš ve jít do jednoho ze svých obrazů u krystalů a rychle se otáčet doleva-doprava. Postavička časem chytne plamenem a potom už můžeš vyletět nahoru a „zmasit toho debila", říká ANDREW. DALŠÍ problémy se týkaly ukončení levelu, na jehož konci hoří věčný oheň. Stačí se doleva k ohni prosekat, skočit k němu na plošinku, otočit se, skočit zpět a uhánět ke dveřím, které se zatím bezhlučně otevřely.

Ve hře LARRY II nemůžu získat od žádného holče nůž, a proto jsem skončila při skoku z letadla v džungli. HELP.

Hedy, Jihlava

Myslíme si, že nůž se dá normálně sebrat u lazebníka. Pokud ne, je nám líto, ale více už pomoci nedokážeme (i když to teda moc velká pomoc není. Je? Není. No jo.)

Nevím si rady ve hře ROME A.D.93, po přestavě zprávy SECARIUSOVI MEGAIRVUSOVI, uložení listů v lázních, koupi nože a hracích kostek mě vždy zasáhne zemětřesení, vypukne panika a já nevím co dál.

Zeman

Snadné. Po uražení/koupi všech potřebných věcí stačí v nastalé panice vyvolané erupcí sopky Vesuvu (v roce 79 AD. A byla to sopka, ne zemětřesení) přepadnout s nožem pár lidí, „vydělat trochu peněz" a v přístavu se nalodit na odplouvající loď směřující do Říma.

Mám problém ve hře Jurassic Park: při nahrávání dalšího levelu se mi ukázalo vstupní heslo CINEFEDI (nebo tak nějak). Po zadání passwordu do menu se na monitoru objevilo Incorrect Password. Poraďte mi, prosím, proč heslo nefunguje. Napište také nějaký trik do této hezké hry.

Zdenda z Jilmích Čech, podobné otázky přišly také od M. Filipcových

Nikdy jsme se nesetkali s verzí JP, která by dělala potíže s hesly, asi sis kód napsal špatně. Avšak pozor! Pokud sis heslo přepsal od kamaráda, nemusí na TVOU verzi hry fungovat, každá jedna verze JP má své vlastní vstupní kódy (proto jsme je také neotiskli). Co se čítu týče, nevíme o tom, že by nějaký existoval.

Imunita na DOOM:

Z nám nepochopitelných důvodů iDsoft Dooma podfuky a hesly přímo nacpal, ale nejdůležitější je imunita „God mode", která se aktivuje přímo ze hry natukáním hesla „IDDQD".

Čít pro CANNON FODDER:

Pokud si chcete lépe zastřílet a zakrvácet, jděte do SAVE obrazovky a uložte hru pod názvem JOOLSRIP. Co se stane potom, to pro vás bude tááákkkovéhle překvapení. Vážně!



CANNON FODDER



ISHAR

www.oldgames.sk

hARDWARE Jaguar

Nový multimediální systém Atari videogame.

Je krásné odpoledne 7 listopadu 1995. Představte si, že jste v New Yorku a chystáte se na prohlídku jednoho z největších mrakodrapů The Time Tower. Ptáte se proč? Protože zde právě probíhá oficiální uvedení nového multimediálního počítače Jaguar od firmy Atari s podporou IBM. Ano, je to skutečně pravda. Atari po hardwarově vynikajícím, ale softwarově zatím slabém Falconovi přichází s opravdovou bombou, s naprosto převratným počítačem, a to zejména v oblasti mně nejbližší, v oblasti počítačových her. A v čem že je Jaguar tak dokonalý? Téměř ve všem. Udělejme si teď takovou malou technickou specifikaci.



A: 64-bit RISC multiprocesor s architekturou.

B: Rychlost 106.6 Mbyte/sec 64-bit Data path.

C: 27 MIPs grafický procesor s 4K interní SRAM, který dokáže stoprocentně využít stínování, rotace a jiné grafické efekty ve fantastické rychlosti.

D: Programovatelný „object processor", pracující s několika videoarchitekturami jako třeba „Character mapped based systems".

E: 27 MIPs Digitální „signal processor s 8K SRAM, kvalita CD 16bit stereo zvuk.

F: Blitter a MC68000 CPU 13.3 MHz pouze jako řídící kontrolní processor.

G: Grafika 32bit NTSC nebo PAL se 16 miliony barev ve standardním modu. Rozlišení je stejné jako má lidské oko.

H: ROM Cartridge kapacita 2MB - 40MB zkompresované.

I: DRAM 2MB fast.

J: Výstupy na Comlynx I/O, digitální a analogový interface, klávesnici, myš, světelnou pistoli, modem a kabelovou televizi.

K: Ve vybavení je i speciální Joystick, který má 3 fire, pausu, option, a 12 kláves.

Po umytí studenou vodou můžete pokračovat ve čtení.



Z údajů, které jste si přečetli je jasné, že tato mašina je skutečně bomba. Oficiální představení proběhlo v listopadu 93 a do nového roku byl prodej omezen pouze na New York a San Francisco. Od nového roku se rozběhla distribuce a v současné době je již k dostání i v Německu. K přístroji je možno dokoupit CD ROM, pracující se softwarem CinePak (Full video decompresion) od firmy SuperMac Technologies a helmu pro virtuální realitu. Co se týče součástek, tak materiály skutečně nelžou, zajímavé je to však s cenou. Pokud se udrží cena 200 US dolarů, bude to fantastické. Předpokládám ale, že cena je přece jenom trochu umělá a že v nejbližší době stoupne. Celkově by ale neměla překročit 300 dolarů. Cena jednoho cartridge s hrou se pohybuje mezi 50 - 80 dolary. Porovnání cena kontra výkon je tedy skvělé. Není bez zajímavosti, že na vývoji spolupracovala i firma IBM, která dala k dispozici výrobní prostory a některé technologie s tím, že Atari ji pomůže proniknout na multimediální trh. Kdo se domnívá, že hry na Jaguára ještě nejsou dostupné, ten se mýlí. Již nyní je k dispozici několik her jako Cybermorph, Raiden, Kasumi Ninja, a třeba Aliens vs Predators, ve které jde o to, co by se stalo, kdyby se potkal Predator s Vetřelcem (překvapivě - red.). Může to vypadat zajímavě. Všechny hry jsou ve virtuální realitě a s totální animací. V hrách jsou zabudovány různé grafické efekty. Tak například Morphing, což je plynulá přeměna nebo splynutí několika objektů - Terminator2 nechává pozdravovat. Z dalších mohu jmenovat Warping, Texture Mapping, Transparency a další. Co se týče software v nejbližší době, tak vám nemohu nic říci. Vzhledem k tomu, že Jaguar je konsola a ty jak je známo softwarově firmy příliš nemají v lásce. Na druhé straně Jaguar poskytuje téměř neomezené možnosti. Zde už chybí jediné čtvrtý prostor, čas.

Nyní si ještě pro zajímavost srovnejme Jaguara s jinými konsolami.

*Jaguar*3DO*SNES*GENESIS
Bus Width*64bits*32bits*16bits*16bits

Rychlost animace*850MB p/s*64MB p/s*1MB p/s*1MB p/s

Bus Bandwith*106.4 MB/s*60 MB/s*?*?

Barvy*16.7MB*16.7MB*256*64

Grafika True Color*32-bit*24-bit*16-bit*Ne

Procesory*5:GPU + DSP,Object Proc., Blitter+68000*4: ARM60+DSP+2Graphic*2:65c816, DSP*2:68000, Z80

16bit stereo CD*Ano*Ano*Ano*Ne

MIPS*55*?*?*?

3D objekty Custom HW*Ano*Ne*Ne*Ne

Multiproces. architektura*Ano*?*?*?

Objektový Procesor*Ano*Ne*Ne*Ne

S-Video Out*Ano*Ano*Ano*Ne

RF Out*Ano*Ano*Ano*Ano

Composite Out*Ano*Ano*Ano*?

RGB Out*Ano*?*?*Ano

Rozlišení*720x576*640x480*512x448*320x224

Z vlastních zkušeností a zahraničních materiálů připravil PETER LEE

www.oldgames.sk

tECHBOX

The Elder Scrolls: ARENA

Mikroprocesor: 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib (Gold)
SoundBlaster (Pro)
Roland MT-32 (LAPC-1)
General MIDI
Aria
Gravis UltraSound
Délka: 21 MB (0 kB)
Paměť: 550 kB konvenční paměti + 2MB EMS
Klav., myš, joy: + + -

Vývoj letí rychle kupředu a v počítačovém světě to platí zvlášť. Vezměte si jak nádherný dungeon byl u sour Wizardů VII - Crusaders Of The Dark Savant, a přesto jim stačila stará dobrá 286-ka s jedním megabajtem paměti. Z nějakého neznámého důvodu však již Eye Of The Beholder III chtěl mikroprocesor (citujíc „Intel 80386, Intel 80486 or Pentium !!!"), - pro normální lidi: Pentium bylo v době release EOBa III daleko ve dvoletém předstihu (ono je v něm, mezi námi, i teď).
A nyní tady máme Arénu, která se na nejrychlejších 386-kách tak neuvěřitelně táhne, že jsem od ní po deseti minutách znechucené odešel. Arena je, pravda, již trochu náročnější než EOB III či Wizardi, ale i tak je podle mého názoru její rychlost nepřiměřená. Mz. DOOM se stejným typem grafiky. Do redakce často chodí dopisy, kdé si říkou, že nemají dostatek peněz na to, aby si koupili počítač z mikroprocesorem 486 DX2 na 66 MHz, obrovský harddisk a 4MB paměti. My to víme a chápeme vás, ale sami to vidíte.
Ale zpátky k Aréně. Trochu pomáhá SmartDrive, či jiný lepší cacheovací program. Na těch 40-megahertzových 386-kách urychlí Arénu na snesitelnou úroveň, a pak už záleží jenom na vás, jak vás hra zaujme...

DragonSphere

Mikroprocesor: 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib (Gold)
Covox
SoundBlaster (Pro)
Pro Audio Spectrum (16)
Roland MT-32 (LAPC-1, CM-32L)
General MIDI
Délka: 15 MB (0kB)
Paměť: 575kB konvenční paměti + 800 kB EMS
Klav., myš, joy: + + -

U této hry výrobce uvádí nekompatibilitu s vymožeností QEMMu, programem STEALTH. Zkuste ho tedy vypnout a uvidíte. Myslím si ale, že bude stejně nejlepší použít normální DOSovský EMM386, který těch 575kB konvenční paměti vyšlehne bez větších problémů také řešení, jak to dělat, abyste nemuseli neustále měnit AUTOEXEC.BAT a CONFIG.SYS vám nabídnu na konci dnešního TechBoxu.
Co se týče QEMMu, nedlouho po premiéře MsDOSu 6.2 spatřila světlo světa i jeho nová verze QEMM386 7.03. Vylepšení se samozřejmě týkají především nového MsDOSu, a to hlavně služeb AutoMount a DoubleGuard. Program DoubleSpace ve verzi 6.2 je značně odlišný od předešlého. Ještě mnozí z vás měli se starým DoubleSpacem problémy, a doufám, že nové změny mnohé z nich vyřeší (já jsem ZATÍM spokojen. - klep klep klep). Nová verze QEMMu by, podle slov QuarterDecků, měla „obrovsky zvýšit výkonnost DoubleSpacev".
Zlepšení se však nevztahuje pouze DoubleSpacu. Celá řada starých funkcí byla opravena či vylepšena a bylo zavedeno mnoho nových. Musím uznat, že programátoři QuarterDecku opravdu nelení, a to je dobré znamení (uff - co to kolem mně poletuje, že by mzdy?)
Ve vašich dopisech se často ptáte, zda-li je možné sehnat QuarterDeck Expanded Memory Manager i u nás. Odpověď zní: ano, je. Je několik českých firem, které prodávají tento program, a pokud si vás ještě nenašly, budete jim asi muset trochu pomoci (nový tržní mechanismus jej přece jenom ještě v zárodku a některým lidem...).

F-14 Fleet Defender

Mikroprocesor: 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: PC Speaker
AdLib (Gold)
Covox
SoundBlaster (Pro I-II)
Pro Audio Spectrum (16)
Roland MT-32 (LAPC-1, CM-32L)
General MIDI
Délka: 17 MB (0kB)
Paměť: 580kB konvenční paměti + 2MB EMS
Klav., myš, joy: + + +

Na simulátor přiměřené požadavky, není co dodat.

Fantasy Empires

Mikroprocesor: 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: Aria
AdLib (Gold)
Roland SCC-1 (MPU401)
SoundBlaster (Pro I-II, 16 ASP)
WaveBlaster
General MIDI
ThunderBoard
Délka: 15 MB (0kB)
Paměť: 500kB konvenční paměti + 3000kB XMS

Tuto hru já osobně považuji za jednu z nejlepších strategických her minulého roku. Běhá v Protected Modu (proto ji stačí tak málo konvenční paměti) a člověk se až diví, co se lidem z SSI podařilo do těch 15 megabajtů všechno nacpat. Jen více takových her.

Fury Of The Furries

Mikroprocesor: 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
SoundBlaster (+ 128kB EMS)
Délka: 7.5 MB (0 kB)
Paměť: 577 kB konvenční paměti
Klav., myš, joy: + - +

Akční hra a funguje na 286-kách - škoda, práce mnohého majitele tohoto „stroje" zapeklá.

Konec neustálému editování souborů AUTOEXEC.BAT a CONFIG.SYS

Tato kapitola je určena všem, kteří mají nainstalovaný MsDOS verze 6.0 či 6.2 a nemají chuť, či čas (či jiné důvody - to už záleží na vás) neustále editovat AUTOEXEC.BAT a CONFIG.SYS. Uvědomuji si, že jistě velká spousta zkušených čtenářů tento článek přeskočí. Již kdysi dávno se začaly objevovat programy, které vám umožnily zvolit si určitou konfiguraci při BOOTu a zpohodlňovaly tak práci s počítačem. Nenajdete, bohužel, hodně různých programů se stejnými požadavky na konfiguraci počítače, takže se toto řešení ukázalo jako velice výhodné.
Nová verze MsDOSu (6.0 a 6.2) v sobě již obsahuje tuto podporu. Vypadá to asi tak, že se vám po resetu počítače objeví menu, ve kterém si můžete vybrat z nepřeberného množství různých konfigurací, záleží jen na vás, kolik si jich napíšete.
Jediný problém asi bude takovýto: AUTOEXEC a CONFIG napsat. Pokud si však důkladně prostudujete manuál a help k DOSu, všechny potíže rázem zmizí. Pokud nemáte DOS 6.0 (respektive 6.2) zkuste někde sehnat programky o nichž jsem mluvil na začátku. Této kapitoly existuje spousta šířených shareware programů a to vám ještě zoradí.

UNULA

www.oldgames.sk

sEGA

Mercs

Merc je zkratka pro Mercenary což je označení nájemných vrahů resp. • profesionálních vojáků. Tak do toho, další krize je před vámi, do boje, vojáci!

Tak aby bylo jasno Hra MERCS je sice v oddělení pro konsole SEGA, ale, stejně jako řada jiných her pro konsole existuje i na domácích počítačích. Tento zdánlivě jasný fakt uvádím proto, že je to hra jako každá jiná a není odsouzena k zavržení jen proto, že je na konsolích. K zavržení je ale určena proto, že je taková, jaká je. Ale začněme od začátku. Být nájemným vrahem je docela příjemná zábava. Vojáci určení pro speciální úkoly jsou obvykle zaměstnávání převážně v počítačových hrách, protože ve skutečném světě zdaleka tolik násilí a střílení potřeba není. Uvažme třeba, kolikrát byl za posledních 50 let unesen prezident spojených států ve skutečnosti a kolik her s tímto námětem se objevilo na počítačích/konsolích. Odpověď zní - 0 a hodně. Těm vnímavějším tato úvaha jistě napoví, o co ve hře Mercs půjde.

Že ne? Tak dobře. Hra Mercs spočívá v boji proti nevlídnému teroristu jedné nejmenované země či strany, která si k prosazení svých zájmů vybírá ty nejšpinavější prostředky - ať už je to chtít odpálit zkázonosné rakety či unést prezidenta Spojených států. V každém případě se ale vláda Spojených států nemohla rozhodnout o prosazení svých zájmů pomocí pravidelné armády a zaútočit, tak oběť žemě do tajného konfliktu. Proto se rozhodla vyslat právě vás, vás, a jedině vás. Zoktnělé trénovaného speciálně pro boj proti teroristu. Vyslat vás do míst, kam by se žádný obyčejný voják neodvážil ani podívat, natož bojovat. Do míst, kde krev teče proudy, cizová se křik umírajících a zní rachot dávek z kulometů a syčí plyn plamenometů... Jistě i ti nejméně chápavější už pochopili, že hra Mercs je hrou akční. Takže - hra Mercs JE hrou akční, ať už si o tom myslíte cokoliv. Než se na ni podíváme blíže (a že už by bylo pomalu načase), musíme si ale něco připomenout. Hra Mercs není nějakým originálním. Kromě toho, že je poměrně letitá (1990), je i poměrně známá a... neoriginální, nepůvodní. Her, ve kterých se někdo s někým vydává, aby někoho/něco zachránil před strašlivým konceptu zkázou světa jsou mraky. Co do zpracování, originalitě je nulová - bifnit s vojáčkem, střílet a občas řídit nějaká vozidla - no dobře, to sice není špatné, ale že bychom z toho nadšením omdlévali, to ne. Vypadá to tedy asi takhle:

Hra má dva operační módy, dva soláráře, dvě cesty - říkejte tomu jak chcete. Akční (ARCADE) nabízí trošku jiné mise a možnost ovládání jediného vojáka a Originální (ORIGINAL) je trošku komplikovanější a zajímavější, a tak se na ni podíváme zblízka. Na cestu se tady vydává nejprve jediný voják s přehlavým jménem Rifle vybrojen jen samopalem. Cestá zpracování v klasickém 3D nadhledu (podobně jako třeba staříčka hra COMMANDO) vede přes pobřeží, les, území a podzemní nástrahy až do přístavu a nepřátelského bunkru, kde se všechny problémy vyřeší. Kromě toho, že se tady střílí, a to tak že hodně a intenzivně, může (a dokáže) i sbírat nejrůznější předměty, bonusy a power-up. Některé speciální předměty zvyšují sílu zbraně, jiné rychlost, odolnost, další dodávají energii, životy atd. Kromě toho jsou po nepřátelském území rozmístěny i medaile, které slouží jako platidlo v obchodech, které se běžně v táku nepřítele vyskytují (!!!). Kromě toho, že v těchto obchodech lze od stejných prodavačky nakoupit za medaile některý ze speciálních předmětů, občas se tady vyskytne zatoulaný člověk, který se přidá do vaší party a vytvoří spolu s vámi báječnou vražednou tým. Dohromady je člověk pět, každý se svými specifickými vlastnostmi a hlavně - každý s jinou zbraní - Burner s plamenometem, Launcher s granátometem, Laser s laserovou puškou a Stat se samonavádějícími raketami. V průběhu hry lze kdykoliv ovládat libovolného z vojáků, a tak je sem vnesen alespoň stín originality a je také tím posledním stupínkem před pádem do kategorie her stereotypního zabíjení. Takhle je to stereotypní zabíjení s více lidmi.

Nakonec několik vlastních hráčských postřehů. Hra Mercs je AI přijemně obtížná (i špatně ovladatelná C špatně zpracovaná D) zbytečná. Teď postupně:

ad AI to, že nejde jedny prostor vyčistit od vojáků je sice pozitivní pro chronické milovníky krve, ale pro kvalitní zábavu určitě. Nepřátelští vojáci se tady hrnou neustále ze všech stran, střílí a přibližují se, takže ani při sebevětším úsilí se nelze zastavit či se schovat - je dokonce možné stát na jednom místě a neustále ničit odnikud vybíhající vojáky.

ad GI ovládání je příjemné - ne-ani tak vlastní pohyb, ale spíše jeho limitace - ve hře totiž neexistuje cesta zpátky, což nalíze především v těch situacích, když si někde zapomenete důležitý předmět a cesta zpátky je navždy uzavřena. Nevím jak vám, ale mě to vadí.

ad GI grafika sice není vyloženě příjemná, ale je dost hrozná na to, abu vás odradila od dalšího hraní. Stručně řečeno - grafika je vícméně „schematická", takže sice víte kdo je kdo, ale to je asi tak všechno.

ad DI ovšem zvláště není pro skalní příznivce akčních her, kteří dokážou překousnout i některé chybičky, vyrovnají se s vysokou obtížností a dokážou udržet prst na tlačítku fire až do zemdlení. ICE

score	45%
Název hry:	MERCS
Výrobce:	Capcom
Žánr:	válečná
Styl:	střílečka
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	10%
Atmosféra:	50%
Grafika:	45%
Zvuk:	60%

www.oldgames.sk

Malá ušmudlaná raketa proti malým ušmudlaným raketám. Originální směr cesty dopravy, kdo chce letět doleva má smůlu.

SEGA

Aerial Assault



Je-li liba sednout do rakety a začít střílet o sto šest, nepotřebujete v tomto případě ani pilotní průkaz. Hru AERIAL ASSAULT si může zahrát každý, kdo má pevné nervy a vydrží přísemný pohled na displej svého přístroje. Se svojí malou raketkou letíte stále doprava, můžete také uhýbat nahoru a dolů a stále střílíte. Jediné vaše štěstí je, že máte k dispozici automatické střílení. Cílem vašich střel se může stát spousta věcí. Nejčastěji to jsou jiné takety různého druhu, ale potkáte také „myši", létající roboty, letadla, na řece lodě, ponorky, ai. V začátečních úrovní po vás střílejí jenom nepřátelské rakety, ale v dalších se přidají lodě proplouvající pod vámi a jiná, nedefinovatelná monstra. Užitečná věc v takovém zmatku je ochrana přední části, s kterou přežijete čelné střely. Speciálně označené rakety mají v sobě ukryty nové zbraně, které vám pomohou jednodušeji se vypořádat s protivníky. Zvláště pak s většími nepřáteli, kteří hlídají další území, resp. další zóny ve hře. Musíte však dávat pozor na svůj život, neboť jakmile budete zabito, všechny pracně získané zbraně automaticky ztratíte. Ale tragédie to není, však si zase chvíbte nové. Počet vašich životů ovšem není nijak bohatý. K dispozici máte jen tři životy a pak... Game Over a nezachrání vás ani katapultace. Dobrý zvyk pokračování ve hře (Continue), který by u této extra-tuhé střílečky jistě přišel vhod, bohužel chybí.

Věřím tomu, že pilot má ze svého útočiště určitě nádherný výhled, ale vy si hezké grafiky příliš neužijete. Pokud máte rádi střílečky a nechcete si o nich zkazit své dobré mínění, tak tuto hru ze své sbírky rozhodně vynechte.

IRENA

score	32%
Název hry:	AERIAL ASSAULT
Výrobce:	Sega
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Střílečka
Počítač:	Game Gear
Obtížnost:	Nehratelná
Hodnocení:	
Originalita:	5%
Atmosféra:	10%
Grafika:	20%
Zvuk:	30%

Ninja Gaiden

Šikmé oči, mezi zuby zbylá zrnička rýže, v ruce nunčaky od krve, v zásobě několik střel, děsivý výraz bojovníka...



score	40%
Název hry:	NINJA GAIDEN
Výrobce:	Sega
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Akční
Počítač:	Game Gear
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	5%
Atmosféra:	45%
Grafika:	60%
Zvuk:	60%

Známé ovládání dopravy, sbírání energie a zbraní, zabíjení všeho co se hýbe a stejné bušení do mastného hlídače na konci každé úrovně. Fuj! Takto se můžete pobavit ve hře Ninja Gaiden, kde už moc jiných věcí navíc nedělíte. První zóna je poměrně jednoduchá, ale už od druhé se obtížnost znatelně zhorší. Váš ninja v pohodě dokáže až akrobatické kousky. Jako laň přeskakuje různé zídky, hranaté kopečky, dělá dvojitá salta, ale jedinou věc ho v dětství chudinku nenaučili - prostě neumí plavat a když nepřeskočí lávku, je velká pravděpodobnost, že ho vytáhnou až jako nabobtnalou mrtvolu. Dynamit mu jaksi nesvědčí, ale hravě přežije výbuch pamíku.

Ve hře jsem narazila na naprosté neumětele např. ninjové na vás padají nejen ze stromů, ale také z nebe - tzv. Ninjaandělé. Při vaší cestě vzhůru po mrakodrapu potkáváte padající střípě, hasicí přístroje, kyblky v květinačích a později dokonce i lidi. Co se dá dělat, sebevrahů nikdy není dost. Možná, že i pro tento zvláštní úkaz existuje logické vysvětlení. Třeba jste se objevili na mrakodrapu zrovna v momentě, kdy probíhala evakuace horních pater (viz např. román Skleněné peklo či stejnojmenný film - red.)

Z ovládání této hry vám nejspíše upadne pristk, kterým budete nůtit tlačítko fire. Zvláště na konci prvního levelu, kde nepřítele jinak nezabijete, než že do něho neustále mlátíte, střílíte a kdovíco ještě. Perličkou je, že při tomto zápolení se rdosovat můžete dívat úplně jinam nebo si dát třeba malé kafíčko, protože úrovně jsou na čas a velké byste nezvládli. První nepřátelský ninja dává přednost palici před mečem a když umře, slavnostně vybouchne. Druhý ninja se skrývá v útrobách pamíku a hází po vás bomby. Třetí ninja... Ve srovnání se Shinobi pouhý odvar bezduchého mlácení.

Jestliže máte šikmé oči, mezi zuby zbylá zrnička rýže, v ruce nunčaky od krve, atd., tak tuto hru určitě s potěšením dohrajete.

IRENA

sEGA

Blades of Vengeance

7 amuletů, 6 lektvarů, 11 kouzel, hodiny kvalitní zábavy v perfektní hře - to všechno nabízí BLADES OF VENGEANCE.

Mám rád akční hry. Kromě toho, že mám rád adventure, dungeony, simulátory, strategické hry a hry logické mám rád i hry akční. Možná jsem se špatně vyjádřil - nemám rád všechny hry všech typů bez omezení. Mám rád DOBRÉ hry všech typů. Bez omezení. Proto musím BLADES OF VENGEANCE ohodnotit kladně. Je to přesně ten styl hry, který mi u akčních her sedí a vyhovuje. Bude vyhovovat zcela určitě i vám, pokud si hru někdy zahrajete a pokud máte rádi dobré akční hry stejně jako já.

A ještě něco. Mám také rád fantasy a pohádky. Tedy nemusí to být přímo pohádky O Otesánkovi či O Jezibabě, ale smířím se s temnými fantastickými a hrůzostrašnými končinami v pohádkových zemích, které dodávají každé hře atmosféru tajemna, napětí a mystiky. BLADES OF VENGEANCE tuto atmosféru má. Nemá smysl se dlouze rozepisovat o příběhu této hry, protože - přiznejme to už konečně - důležitější je hra samotná než rozsáhlé popisy všech zúčastněných stran s jejich životopisy a rodokmeny. BLADES OF VENGEANCE je prostě další z řady her boje dobra proti zlu. ALE, nenechte se mýlit, tentokrát neupadnete do žádného stereotypu, bezduchého bloudění či střílení či sekání hlav. Místo toho se ponoříte v říši pohádek, kouzel, magie, ale i ostrých mečů a těžkých válečných seker. Děti Mety už se nemohou dočkat svojí první rány do prohnilého těla odporných nepřátel...

A abych nezapomněl - mám také rád takové hry, kde je možné vybrat si z různých druhů postav se specifickými vlastnostmi. To proto, že hra se tak dostává do úplně jiné dimenze. Jednak je možné experimentovat a najít postavu nejvhodnější, jednak hra ani po prvním dohrání neztrácí svou zajímavost a vždy nabízí možnost hrát znovu s jinými hrdinou. No, a je jasné, že když o tom tak hloupě mluvím tedy - „rozepisuji se") bude asi v BLADES OF VENGEANCE také možnost výběru postav. Je. Tedy - je tady možnost výběru postav, otázou větou: Ano, ve hře BLADES OF VENGEANCE máte k dispozici tři postavy, ze kterých si můžete vybrat. Konkrétně je tady postava statného bojovníka se sekerou, spanilé bojovnice s dlouhým mečem a konečně zasmušilého a moudrého kouzelníka s magickou holí, který může na rozdíl od ostatních hrdinů střílet kouzelné střely. Když jste hotovi s výběrem oblíbené postavy, můžete se pustit do dobrodružství... I když podotýkám, ještě něco...

Mám totiž také rád hry pro dva hráče. Nejen proto, že člověk je tvor společenský, ale prostě proto, že hra pro dva hráče je většinou poměrně velká legrace. Když je tady ještě možnost, aby každý hráč ovládal jinou postavu, každou s jejími výhodami a nevýhodami, dostává hra úplně jiný rozměr. Není asi příliš těžké uhodnout, že BLADES OF VENGEANCE nabízí přesně tuhle možnost. A je to velku.

A úplně nejraději mám hry, kde jsou kouzla a čáry. Mám totiž rád kouzla a čáry, protože ty na rozdíl od mečů a sekyr a krve v našem světě neexistují. Proto si ve všech hrách vybírám postavy kouzelníků a mágů, a proto jsem rád, když některé hry moje choutky po kouzlení podporují. BLADES OF VENGEANCE je mágii přímo nabíjí. Nejrůznější lektvary - neviditelnosti, uzdravování, nezranitelnosti a nevím čeho ještě, kouzelné ochranné i útočné amulety a kouzelné hůlky, bojová kouzla - není to nádherné zpestření i tak kvalitní hry?

A mám také rád hry dobré, dobře propracované a zábavné. Mohlo by se prostě říci, že BLADES OF VENGEANCE je klasickou 2D střílečkou ze šikmého pohledu (při postavě kouzelníka/bojovou (při zbývajících dvou postavách) pro jednoho či dva hráče, se spoustou kouzel a mágie, ale to by nebylo ono. Hra je totiž nádherná - nádherná svým provedením temných podzemních jeskyní, opuštěných bitevních plání, hradů a starobylých měst. Nádherná propracovaností nepřátelských kostlivců, duchů, pavouků a dalších potvor, nádherná animacemi hrdinů. Hudba a zvuky hru podtrhávající jsou navíc báječné, takže výsledná atmosféra je naprosto dokonale pohádkově fantastická.

BLADES OF VENGEANCE je hrou správně vyváženou po všech stránkách - odkdi se může zdát započátku až příliš snadná, nenechte se nikdy zmýlit. Počáteční procházení podzemní jeskyně plné špitouchajících lávových jezer a odporných kostlivců a ohnivých mužíků sice není žádnou překážkou pro trochu zkušeného hráče, ale další úrovně a hlavně jejich konce v strážci - to už je výzva i pro ty nejlepší z nejlepších. Ale nebojte se, já bych přece nemél rád hru, která by byla nehratelně obtížná, a tak vám mohu ujistit o tom, že každý strážce ve hře, stejně jako i každý problém ve vašem vlastním životě má svoje slabé místo - jen na něj přijít. Takže pokud máte právě teď problém, že nevíte co s penězi či nevíte, jakou hrou si udělat radost, najděte slabé místo tohoto problému a kupte si BLADES OF VENGEANCE. Bude se vám líbit. ICE

score	75%
Název hry:	BLADES OF VENGEANCE
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Fantasy
Styl:	Bojová
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	75%
Zvuk:	70%



Battletoads



Na palubě kosmické lodi Sup přepravuje profesor T.Pták a BITEVNÍ ŽÁBY - Rash, Zitz a Pimple - princeznu Angeliku (která má do Markýzy Andělů dost daleko) na její domovskou planetu. Jenomže - cestou do nejbližšího zábavního parku je Princezna a její doprovod - žabák Pimple unesen Temnou Královnou na její domovskou planetu...Ach bože, kam ten svět jen spěje.

Kam jen spěje svět, ve kterém se musíme vživat do rolí odporných zelených žab, ke všemu ještě bojových. Kam jen spěje herní svět, když musíme bojovat a zachraňovat žabáka Pimple, který je ještě méně sympatický než naše vlastní postava a princeznu, jejíž osud je nám ředy alespoň měl úplně ukradený. Ale co, hra je hra a BIETTLETOADS jsou BITEVNÍŽÁBY. Ach jo.

Jak si asi myslíte, že hra s takhle uchylným námětem bude vypadat? Řekněme si na rovinu - úchylně. Tedy, poněkud uchýlně a ujetě, když už nic jiného. BATTLETOADS je jakýmsi klonem her jako GOLDEN AXE či MOONSTONE - hráč se se svou odpornou (i když dozajista statečnou) žábou pohybuje po pseudo 3D prostoru, v nevelkých úrovních - i když je rady zdání 3D, jedná se spodobně jako u neméně úchylné hry BART'S NIGHTMARE) o obyčejnou dvourozměrnou mlátičku s možností trochu uhnout nahoru či dolů. Hrae je pro jednoho či dva hráče, takže se určitě trochu pobavíte. Stejně se pobavíte i když za to nenučíme při některých scénách. Možná vás rozesměje sekvence, kdy vašeho žabáka vidíte očima neohrabaného robota se zaměřovacím křížem, který se vás bude snažit zlikvidovat a vy ho ve své žabí podobě budete muset zmlátit jeho vlastními střelami. Říkal jsem, že za to nenučím.

Zajímavým zpestřením jsou také různé speciální a nyze „žabí" údery a útoky, jako jeden za všechny uvedme alespoň vystřelování jazyku a pochytávání mušek. Už hratelnosti není pro BATTLETOADS vyhrazeno tolik místa, takže se už blížíme k samému finálu, ale, koneč jedno je jisté - BATTLETOADS je akční hrou. Je pro dva hráče a je podivná. Možná někomu potěší vzdát se na chvíli své lidské podoby a vtělit se do podoby žabí, mě to nebaví a kromě toho - hra BATTLETOADS není vůbec dobrá - úrovně jsou stereotypní, nezajímavé jsou bez jakékoli inteligence, úroveň hry nezachrání ani občasné spestření v podobě jízdy na létajícím skútru či jízda na surfu. Popravdě řečeno, hru BATTLETOADS totiž před nízkou hodnocením nezachrání vůbec nic.

ICE

score	35%
Název hry:	BATTLETOADS
Výrobce:	Rare
Žánr:	Žabí
Styl:	Bojová
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	40%
Atmosféra:	45%
Grafika:	45%
Zvuk:	55%

Jewel Master

Taky máte rádi kouzla? Že ne? No nevadí. Kdybyste si někdy zahráli nebo třeba i koukli hru JEWEL MASTER, určitě byste se do kouzel zbláznili.



Příběh hry

JEWEL MASTER je prostý až jednoduchý - Démon Jardine se chystá zlikvidovat království Mythgard, což je oblíbená zábava démonů a jim podobných netvorů. Tak tedy vězte, že Jardine se chystá udělat právě tuhle odpornou věc a to velice brzy, řekl bych možná zítra.

Naštěstí vládli že šťastných hvězd se v postavě chvíli objevila Rada dvanácti Pánů Elementů a rozhodla se vyslat osamoceného bojovníka na cestu s jediným úkolem - zmlátit démona i s jeho odpornými rohledy za pomoci magie speciálních kouzelných prstenů. Na rozdíl od prstenů princezny Arabely jsou prstenv ve hře JEWEL MASTER zasvěcený pouze k boji. Zato jich je ale hodně a jsou roztroušeny po celém království. Originalita této hry spočívá právě v těchto prstenech, a taku o nich něco povězme. Je jich celkem 16 a v nejrůznějších kombinacích vytvářejí nejrůznější bojová a obranná kouzla. V praxi to znamená, že si na každou ruku navlékněte jeden až dva kouzelné prstenv a na výsledné kombinaci závisí výsledek kouzla té které ruky. Vzhledem k tomu, že většina obyvatel království Mythgard má, stejně jako převážná většina obyvatel naší planety dvě ruce, může vám hrdina najednou ovládat dvě kouzla bez nutnosti cokoli měnit. Závisí jen na vás, jakou kombinaci si zvolíte - zda jednou rukou budete vyvolávat kouzla útočná a druhou obranná. O jeden navlékněte prsten pro vysoké skoky na jednu a dva prstenv pro fireball či zmrazení na ruku druhou.

Ať už uděláte cokoli, ať budou vaše kouzla jakákoli, nezbavíte se ale pocitu, že JEWEL MASTER je jen a jen klasická 2D plošinková střelečka. Technické zpracování je na úrovni průměru, to znamená, že vás nejprve na první pohled, ale ani se vám neubíjá příliš špatně. Hudba není špatná. V každém případě je jí tady hodně a každou skladbu si můžete v úvodním menu poslechnout, protože se k těm finálním skladbám jen tak lehce nedostanete.

Sečteno a podtrženo: i když nápad s prstenv a jejich kombinacemi pro různá kouzla neostřený a originální, časem se JEWEL MASTER stejně změní v klasickou střelečku, jakých jsou miliony. To ale nic neměnní na faktu, že pro příznivce kouzel, fantasie, prstenů a klasických střeleček je JEWEL MASTER slušnou zábavou.

ICE

score	65%
Název hry:	JEWEL MASTER
Výrobce:	Sega
Žánr:	Fantasy
Styl:	Střelečka
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	60%
Grafika:	65%
Zvuk:	70%

www.oldgames.sk

SEGA

GYNOUG



Znáte to - jste okradený bojovník Wor a vaše planeta Iccus byla zase obtěžena nějakým odporným virem, který je ovládán zrůdnou rukou Nicolas. Co jiného vám zbývá než roztáhnout svá křídla, vzlétnout k oblakům a zachránit svou rodnou planetu tam, kde mnohé vašich předchůdců složilo svoje křídla naposledy a tmě věčné odpočívá spánkem spravedlivých Wora.

score	65%
Název hry:	GYNOUG
Výrobce:	NSC
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Střelečka
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	75%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%

No dobře, tak se vám to třeba nikdy nestalo. Třeba jste nikdy nenašpalí svá křídla a nikdy nevzlétli. Třeba proto, že jste bez fantazie, spíše ale proto, že žádná křídla nemáte. Ostatně, vaše planeta se nejmenuje Iccus a mutantních virů je u nás pomálu. Pokud vám něco z toho výše uvedeného ale chybí křídla či viry, není důvod, proč byste to nemohli zažít na vlastní kůži ve hře GYNOUG, která vás svou propracovaností a zábavou jistě přesvědčí o tom, že mít křídla není zase tak špatné a dá se to vydržet i s trochou těch virem napadených mutantů a potvor.

Vzpomínám si na hru na C64 (jejíž jméno bystře že mě ale nikdy nedostalo, v níž její hrdina vyskočil na okřídleného Pegasa a s jeho pomocí prolétával nejrůznější dobelsky nebezpečné úrovně. Tvůrci hry GYNOUG se zřejmě často starostí s kmenem a Pegasa prostě tím, že přidělili křídla rovnou hlavnímu hrdinovi.

Wor, tak se totiž váš hrdina jmenuje, ale není jen opeřeným bojovníkem. Je NEBEZPEČNÝM opeřeným bojovníkem schopným vyslat magické střely a ovládat přírodní síly, které jsou jeho nepřátelům osudné.

Co si asi myslíte, že je cílem hry GYNOUG. Nebudu vás napínat - cílem je projetřít šest rozsáhlých úrovní domovské planety a porazit Nečistého, hlavního strůjce všeho zla. Ale pozor, celá, opakuji celá planeta Iccus je v dnešních dnech doslova přesycena odpudivými monstry, která jsou jednak nakažena virem, jsou zlá a nebezpečná. Kromě standardních monster jsou v každé úrovni dva „velcí" strůjci, na které nestačí jen hrubá síla zbraní, ale i trocha obratnosti, pevných nervů a vůdce.

Možná jsem se již zmínil o magických přírodních silách, které jako Wor ovládáte (,,možná" proto, že se mi nechce čas celý článek znova, abych se o tom přesvědčil. Trapné, žeh. Tak tedy - jako Wor ovládáte magické přírodní síly. Tyto síly získáte po nábytí zcela určitých předmětů, které volně poletují po planetě Iccus a jsou tedy poměrně často k dispozici. Po pravdě řečeno - bez těchto speciálních předmětů a magických svitků, které jednak zvyšují váš let, vylepšují sílu vaší zbraně, ale také nabízejí speciální kouzla je zcela nemožné hru dohrát. Síly přírody lze ovládat a řídit po nalezení určitého svitku (tedy nalezení, nejde ani tak o hledání, protože kdo by přehlédl takový svitek, byl by pravděpodobně slepý a nikdy by nemohl hrát žádnou akční hru s daným kouzlem. Matka příroda je velice štědrá, co teprve Matka příroda na planetě Iccus, a její síly jsou obrovské. Z nejrůznějších útočných kouzel jmenujme například Úder blesku, Úder hromu, Magická střela, Divoký oheň, z obranných kouzlo Elemental, které představuje strašné andělky jako štíty proti střelám či Auru - ochranu proti jakémukoli útoku. Myslím, že o magii nemohlo být řečeno více. Nebo možná?

No dobře. A jak tedy vypadá GYNOUG v praxi? Dobře. Moc dobře. I když nemá smysl se namlouvat, že jde o něco jiného než ‚kosmickou střelečku', i tak se GYNOUG řadí mezi kvalitní a zábavné produkty. Jako 99% všech takovýchto střeleček sledujeme veškeré dění v pohledu z boku, přičemž postavička (či poletující jak kdo chce Wora, tedy vaše je poměrně malá, ale zato čilá a pohyblivá. Hlavně díky speciálním peříčkům, která v průběhu svého boje najdete a která pohyb mnohonásobně urychlují. GYNOUG je, jak už bylo pravděpodobně někde řečeno, hrou zábavnou a kvalitní. Teď se dozvíte, proč tomu tak je.

GYNOUG totiž splňuje všechny předpoklady, které většina hráčů má pro uspokojení svých potřeb z hraní dobré akční hry. GYNOUG má poměrně dobrý nápad (mo řekněte, v kolika hrách jste už měli svoje vlastní křídla), klasický způsob vylepšování střel a urychlování pomocí speciálních předmětů, snadné ovládání díky třem tlačítkům (normální střela, magické střela a výběr magických střel). GYNOUG je také hra přiměřeně obtížná a obtížnost je také na počátku hry nastavitelná. K jejímu dokončení vám ale rozhodně nestačí jedno posezení a zahrání, protože teprve postupem času se naučíte vychytávat nejrůznější finty, přijdete na způsob jak porazit toho či onoho finálního strážce a naučíte se používat správné magické síly na správných místech.

Kromě toho má GYNOUG i další přednosti. Tou největší je perfektní zpracování. Grafika je nádherná, potvůrky jsou správně zmutované a při pohledu na propracované pozadí uvidíte nádherné věci. Každá úroveň je zcela jiná a obsahuje pochopitelně jiné nepřátele a nástrahy. Nejkrásnější je ale podle mého názoru hned druhá zóna, kdy se Wor ponětkud nelogicky ponoří pod mořskou hladinu nelogicky proto, že jsem ještě nikdy neviděl, jak někdo mává křídly pod vodou! Plnou bublajících bublinek, mořských živočichů a pochopitelně i mořských mutantů a finální pirátské galeony. Masakr!!! Podmořská říše jak má být.

Závěrem jen toliko, že GYNOUG je hrou, která přesně splňuje všechno, co splňovat má a co můžeme od hry na MEGA DRIVE očekávat - dobrou zábavu, řeznou podívanou a spoustu hodin střílení, klíčování a uhýbání. Tak do toho!

IČ



Arcade Power Stick

Nahoru, nahoru, doleva, doleva, tlačítko A, tlačítko A, tlačítko B, nahoru, doprava, tlačítko C, tlačítko A...GAME OVER.

Už zase sedíš před televizí a dívat se přímo na ni. Hračku docela nezky. Mimochodem - k televizi je připojen tvůj nejoblíbenější střelec - konsole SEGA MEGA DRIVE s tvou nejoblíbenější hrou. Dívat se na televizi. K ní je připojen MEGA DRIVE a ty držíš v ruce svůj ovladač.

Standardní ovladač s křížem na jedné a třemi tlačítky na druhé straně. Hraješ, střílíš, běháš, skáčeš, bojuješ, střílíš, létáš, plaveš. Držíš v ruce ovladač, standardní ovladač dodávaný ke všem konsolám MEGA DRIVE a hraješ si na domácí konsoli.

Pak tě ale něco napadne. Vypneš MEGA DRIVE, obléknešse ne že bych si myslel, že všichni majitelé konzolí hrajou nazí, obléknešse prostě do jiných šatů a vyjdeš ven. Máš už totiž dost svého „malého milého automatu". Protože jsi na hraní závislý až běda, nejdeš pochopitelně někam za kulturou, do kina, do divadla, do sexshopu, na koncert, do restaurace, do masážního salónu, do ZOO ani nikam jinam. Jdeš prostě do herny. Do videoautomatové herny, protože tě výherní automaty nebaví a nechceš taky skončit v blázinci v psychiatrické léčebně.

U vchodu vytáhneš zkušeným pohybem z peněženky z zadní kapsy stokorunu a rozměníš ji na hrst malých leklých mincí. Vstoupíš. Uvnitř se trochu rozhlédneš, ale jen trochu, protože už to tady až moc dobře znáš a zamíříš ke svému oblíbenému automatu. Vhodíš svou minci do hladového otvoru dole a přistoupíš před obrazovku. Před obrazovku hrozného automatu. Uchopíš do ruky ovladač/joystick - slinou ocelovou páku s masivní kuličkou na konci a druhou ruku lehce položíš do blízkosti tří velkých tlačítek střelby tak, aby kdykoli mohl snadno ovladač jedno tlačítko. Hraješ. Hraješ na videoautomatu hru, která není nepodobná té tvojí doma. Jenomže - ta pohoda ovládání, ten požitek z držení joystiku, velká tlačítka, přehledné, jasné, účinné. A jak účinné - za chvíli už se tvojí nepřátelé válí ve zmítě svých druhů (je to totiž sci-fi hra). Upadáš do bezvědomí, přestáváš vnímat okolní svět a jen hraješ a hraješ.

Vrátíš se domů, protože jsi utratil všechny svoje peníze plus zbytek těch, které jsi ukradl nepozorným hráčům. Už si ale nesednešpřed svou televizi, ke které je ještě pořád připojen MEGA DRIVE. Lehneš si do postele a začneš snít o zážitku z herny. Zavřeš oči a představíš si, jaké by to asi bylo, kdyby, nebo třeba... ine, tyhle představy sem netaheji - red.). nebo... usneš.

Probudíš se o několik hodin později. Už je hluboká noc. Zamžouříš očima, zvedneš a protáhneš se. To ještě nevíš, že se stal zázrak. Neodolatelná touha po hraní ropal je totiž nejméně 2 modemy a to se NEDA vzdržet tě vytáhne z postele a dotáhne zpátky před tvého miláška připojeného k televizi. Ale co se to tu děje? Z tvého MEGA DRIVE připojeného k televizi se stal videoautomat! Nevěřícně uchopíš masivní joystick, přiložíš ruku na tři tlačítka a začneš hrát svoji oblíbenou hru. WHOA! Vždyť to je něco úplně jiného! Tedy úplně jiného než předtím, je to jako, jako... jako v herně! Hru dohraješ na první pokus. Dojdeš k vypínači, stiskneš jej a mistrovství zalije světo. Teď už víš, co jsi v rozespalosti nevěděl. Z tvého MEGA DRIVE se pochopitelně nestal videoautomat. To ti jen Velký Sonic seslal dar nad dary, který ti umožní zažít neopakovatelný zážitek z herny přímo doma u tvého MEGA DRIVE.

Tento dar má název ARCADE POWER STICK a vy s ním můžete zažít prakticky všechno to, co jste bylo řečeno, plus ještě něco navíc. Jenomže vám ostatním nikdo nikdy nic zadarmo nedá, nota bene Velký Sonic, který má právě teď starosti se svým třetím díle s názvem SONIC 3 a na nějaké nadšení asi nebude mít čas. Vy si ARCADE POWER STICK budete muset koupit. Řeknu vám teď, proč to udělat:

a, protože chcete mít něco, co jiní nemají

b, protože se tento joystick dodává v krásné, velké krabici a když si jej ponesete domů, všichni se budou po vás dívat a závidět

c, protože ARCADE POWER STICK je to nejlepší příslušenství k MEGA DRIVE, které jsme měli kdy možnost vidět

d, protože tahle věc je prakticky nezničitelná - masivní a těžká podložka ze které ční silný joystick, tři velká tlačítka, rovněž masivní a rovněž nezničitelná

e, protože už teď víte, že se ovládání tímto joystickem neliší od ovládání automatů v herně

f, protože má ARCADE POWER STICK navíc funkci AUTOFIRE (v megalomanské hře SEGA to však zní MEGAFIRE) a to pro každé tlačítko zvlášť

g, protože je rychlost MEGAFIRE jednak regulovatelná, a taky - při každém stisknutí FIRE se rozsvítí červená kontrolka nad příslušným tlačítkem

h, protože vám to doporučujeme

Uznejte, že minimálně důvodů proto, abyste si koupili ARCADE POWER STICK je dostatečně. I když se toto příslušenství nekoupíte, protože pochopitelně nemusíte, doufáme, že jsme vás alespoň přimělí k tomu, abyste o tomto zařízení přemýšleli, nebo jej alespoň závidělí těm, kteří ARCADE POWER STICK mají.

Six Button Control Pad II

Nahoru, nahoru, doleva, doleva, tlačítko A, tlačítko Y, tlačítko B, nahoru, doprava, tlačítko X, tlačítko Z...GAME OVER



Abyste ale nebyli smutní, představíme vám ještě jedno příslušenství k MEGA DRIVE. JE to šestitlačítkový ovladač, který sice nepřináší zážitky z herny přímo na váš stůl, ale zato nabízí něco jiného - šest ovládacích tlačítek.

Je sice pravdou, že u her starších toto vylepšení nijak nevyužijete, protože starší hry toto ovládání nepodporují. Pravděpodobně ale usoudíte, že novější hry toto ovládání podporují. Ano, podporují. Nemá smysl vyčíslovat všechny výhody tohoto ovladače. Jednak z nedostatku místa, ale také proto, že jsou specifické pro každou hru. V zásadě ale umožňuje takové pohyby a akce, které lze s normálním ovladačem docílit pouze kombinací jiných pohybů.

Přiznávám, že šestitlačítkový ovladač je určen pro hráče, kteří chtějí dostat ze svého přístroje maximum a ovládnout všechny hry pod sluncem. Pokud do této skupiny patříte i vy, nic vám nebrání v tom, abyste svůj MEGA DRIVE obohatili i o SIX BUTTON CONTROL PAD II.

dodává ITO CS s.r.o.

www.oldgames.cz

ZLOČIN

Toto naše povídání by mělo přinést trochu světla do našeho potemnělého právního vědomí. Nejsem sice odborník vysokých kvalit, ale snad se společně dopracujeme k nějakému závěru, který, jak pevně doufám, pozdvihne naše temné duše do právního světla. Takže jdeme na to!

PRÁVO
VE SVĚTĚ POČÍTAČŮ

Než přejdeme k vlastnímu výkladu zákonů a jejich aplikaci na naše pirátské skutky, musíme se zamyslet nad tím, proč u nás došlo k tomu, k čemu došlo. Nelegální distribuce a prodej softwaru (myšleno pirátské kopírování a prodej pirátských produktů) je v Čechách i na Moravě docela rozšířeným a zdá se, že i vítaným jevem. Dříve se pirátství u nás týkalo hlavně videotechniky a audiotechniky, kde muselo dojít k velmi přísným sankcím ze strany státních orgánů. Dnes v době bouřlivého vývoje počítačové produkce se to týká nás, lidí počítačových. Určitě mi dáte za pravdu, že jsme lidé přemýšliví a velice učenliví. S těmito vlastnostmi přichází ruku v ruce podnikavost a už je tady myšlenka, že co není k mání se dá výhodně zpeněžit a to s minimální energií a námahou. Dalším faktem, který značnou mírou k tomu přispívá je, že normální človíček do nedávné doby neměl možnost si potřebný materiál legálně opatřit. Pokud tedy chtěl normální hráč držet krok s dobou (a to chtěl a chce určitě každý !), musel mít buď bohaté rodiče (popř. strýčka) a nakupovat u našich západních sousedů. A nebo, což bylo (a bohužel i je) daleko nejrozšířenější, nelegálně kopírovat a poté postupovat podle pravidel směnného obchodu. Doba se však pronikavě změnila a to jistě každý z vás postřehl. Nyní je jako všude jinde na světě dostupné skoro vše, ale bohužel, v patřičných cenových relacích. A tak tedy OUHA, lidé se nemění jak všichni očekávali a houfně nenakupují originální tituly v autorizovaných prodejnách, ale zatvrzují se a navazují ještě těsnější kontakty s distributory a prodejci nelegálního herního softu. A tak nastal čas položit si otázku PROČ?, popřípadě PRČOČ?
Příčin je několik. V první řadě je to nechuť měnit zavedené a dobře fungující praktiky „Já mám tohle, hele vyměním to s tebou za tohle, co ty na to!“. Další a určitě ne zanedbatelnou příčinou je finanční situace většiny obyčejných „paŕanů“. Navíc vezmeme-li do úvahy průměrný věk hráče a to je kolem 16-ti let, musí každý uznat, že to nejsou léta na vydělávání milionů. Sponzoři, a nebudeme skrývat, že to jsou většinou rodiče, nechápou potřebu svých ratolestí kupovat měsíčně 10-20 her, když cena jedné se pohybuje v rozmezí cca 1500,-Kč. No a poslední příčina pirátství (a možná nejhorší), spočívá v tom, že určité procento lidí celkem slušně vydělává na svých méně podnikavých spoluhráčích a prodává ve velkém množství herní software chudším „paŕanům“. Jelikož do nedávné doby byla tahle skupina lidí prakticky nepostižitelná a výdělky byly a jsou celkem slušné, docela se nám pirátství rozmohlo. Dokonce jsem mohl mezi svými známými zaslechnout rozhovory typu „Člověče, ty seš tak blbej, vždyť tohle Pepa dává za poloviční cenu i s disketama a ty to kupuješ originálně!“
Myslím si, že každý, kdo se věnuje hraní her na počítačích se určitě s nějakým druhem pirátství setkal (a neříkejte, že ne!). A tak si myslím, že každý hráč byl a možná i je tak trochu pirát. To, co píši, by vám mělo trochu pomoci ke zmenšení toho davu, který jako o závod shání novinky a je mu jedno jakým způsobem. Proto se pojďte se mnou zamyslet nad osudem softwarového pirátství a trochu i nad osudem svým.
V této části naší nudné přednášky se budeme zabývat obecným seznámením s právními normami, které se nás budou hlavně týkat (tento nudný předkrm budeme potřebovat).
Tak a teď dost tlachání a jdeme na to!
Takže v první řadě se budeme muset shodnout na tom, že počítačové hry jsou software, což určitě nebude problém. Otázka zařazení softwaru jako výrobku v mezích zákona je už vyřešena (naštěstí pro nás). Svým způsobem se jedná o nehmotný majetek, neboli duševní statek. Další fakt, ze kterého budeme vycházet je to, že se jedná o autorské dílo, čímž autorské software jistě je (aspoň si to část obyvatelstva myslí). Proto první a vlastně velmi důležitý zákon, který nás v této oblasti zajímá bude zákon autorský. Autorské právo klasické vzniklo přibližně v 19. století a jeho tvůrci se zabývali převážně literaturou a výtvarným uměním. Nyní ve věku kosmickém by jistě bylo původní znění nedostatečné a proto muselo dojít (a také došlo) k jeho značnému přepracování. Nyní by se dalo říci, že se stává moderním. Tento zákon nebudeme nijak podrobně zkoumat a pitvat. Spokojíme se s tvrzením, že se zabývá autorským právem a jeho aspekty v právním systému našeho státu. Hlavní pro nás je tvrzení, o které se také budeme opírat, že pirátským kopírováním jsou porušena autorská práva zakotvená v tomto zákoně. Tedy autor díla je



www.oldgames.sk

a TREST



poškozován a omezován nejenom finančně, ale i po duševní stránce (vždyť mu kradou jeho myšlenky). Poškozovány jsou také firmy, které jsou oficiálními distributory těchto výrobků a tedy autorskými zástupci u nás. A už je to tady, dostal jsem se k praxi: první právní norma, [illegible] konkrétně zabývá [illegible] [illegible] "Přestupek [illegible] [illegible] už bude hůř [illegible] stupků [illegible] jednáni [illegible] společnosti [illegible] čerpá [illegible] nejde-li o jiný [illegible] zvláštních [illegible] proto [illegible] Není [illegible] trestný čin [illegible] chámé [illegible] chom [illegible] Zaviněním [illegible] něco [illegible] NEMUSÍ CHTÍT [illegible] Z NEDBALOSTI. [illegible] provedeme [illegible] zavinění ÚMYSLNÉ [illegible] stupce - osoba [illegible] šla 15 ti let [illegible] odpovědná litém starším. [illegible] Je?! No, a další stěžejní věc je, že pokud v době spáchání budete mít duševní poruchu a tím pádem nebudete moci ovládat svoje jednání a nebo budete nepříčetní, nejste také za přestupek odpovědní, což neplatí, když budete bumbat alkohol. Poslední velice nutnou podmínkou je vzniklá škoda. Přestupek je pouze do výše 2.000,- Kč, což se sice nezdá tolik, ale v podstatě je to ekvivalent dvou plnohodnotných originálních her. Pokud je škoda vyšší, jedná se trestný čin, ale o tom si povíme až příště. A přichází konečně to nejzáživnější, čímž jsou bezpochyby Sankce!

V přestupkovém zákoně je krásný § a to § 11 „Sankce" a zase ze zákona odstavec 1) Za přestupek lze uložit tyto sankce:

a) napomenutí

b) pokutu

c) zákaz činnosti

d) propadnutí věci

Odstavec 2) Sankce lze uložit samostatně nebo s jinou sankcí - napomenutí nelze uložit spolu s pokutou, což je výjimečně logické. A teď konečně potěšující zpráva: odst. 3) Od uložení sankce lze v rozhodnutí o přestupku upustit, jestliže k nápravě postačí samotné projednání přestupku. Co je to pokuta si doufám nemusíme vysvětlovat. Určitě budete ale chtít vysvětlit co obnáší § 15 propadnutí věci.

Pak tedy víte, že tento trest se ukládá pokud věc náleží pachateli a byla ke spáchání přestupku [illegible] určena a nebo byla přestupkem [illegible] ulehčení vašim hříš[illegible] propadnutí věci [illegible] věci v nápadném [illegible] A vlastníkem [illegible] - stát. K tomu[illegible] se musí při[illegible] následkům [illegible] a tak dál a dál. [illegible] se zmiňuji [illegible] dle § 52 [illegible] jiné správ[illegible] [illegible] jsem [illegible] nelegál[illegible] dopouštíte [illegible] což [illegible] Tím, přestupek [illegible] vám podle zákona pokutu do 3.000,- Kč, a spolu s tím se může stát, že [illegible] bude zabaveno vše související s výše [illegible] činnosti - přijdete o [illegible] někdy o HD, CD ROM, v [illegible] o celý počítač. T[illegible] autorské [illegible] která je [illegible] zákl[illegible] dech [illegible] (například [illegible] Pokud [illegible]

vou podstatu přestupku je velice, ale velice málo, což uznáte jistě sami. Většina pirátů totiž splňuje úplně perfektně podmínky trestného činu (a o těch budeme hovořit až příště). Kopírujete-li za úplatu a týkají se vás podmínky přestupků, dopouštíte se přestupku dle § 24 odstavec 1), písmeno d) tj. přestupku na úseku podnikání cituji: přestupku se dopouští ten, kdo neoprávněně provozuje obchodní, výrobní či jinou výdělečnou činnost. Za tento přestupek lze uložit pokutu do 10.000,- Kč. Samozřejmě by zde mohlo přijít do úvahy i zabrání věci. Opět ale hrození! Přestupků na tomto úseku bude velice málo, skoro všechno totiž bude trestný čin. Řeknu vám, ale jednu malou radu: některé firmy povolují ve svém licenčním ujednání pořízení jedné kopie. Pořiďte tedy zcela nezištně kopii a darujte ji známému hráči. On někdy daruje něco zase vám. Zdůrazňuji, že další kopírování už není možné, už by to spadalo pod pirátství. Přestupků jsme určitě přecpaní. Je největší čas se rozloučit. Nevím, zda je vám tento výklad jasný. Své dotazy, popřípadě připomínky, na mou adresu (někdo i nadávky) posílejte na adresu redakce. A nezapomeňte si koupit další Score! Budeme se v něm zabývat pokračováním tohoto elaborátu a to trestnými činy odpoč[illegible] - pirátů.

ELFMARK MIROSLAV alias POLICEMAN



www.oldgames.sk

dopisy čtenářů

Vážení čtenáři.
Zjistili jsme, že se vám rubrika „dopisy čtenářů" líbí, a proto v ní budeme nadále pokračovat v nezměněném rozsahu. Nic výstižnějšího se snad ani do úvodu nedalo napsat. Než začneme s „klasickými" a „pařanskými" dopisy čtenářů, musíme odpovědět na nejsmutnější, ale zároveň nejpovzbudivější dopis, který jsme při naší práci kdy dostali. Jeho text nebudeme zveřejňovat. Chceme jen odpovědět:
Děkujeme Jano Břendová.

Jan Eisler,
Andrej Anastasov.

Vážená redakce

Váš časopis se mi docela líbí. Provedením se podobá západním časopisům. Ale nelíbí se mi, a proto vám píšu, jak hanobíte AMIGU. Např. proč v prvním čísle recenzujete debilní QUAK. Proč jste se ještě nezmínili o supergameske AMBERMOON. A taky by mě zajímalo, jak hodnotíte procenta, když hra HIRED GUNS dostala za grafiku 50% a debilní QUAK dostal za grafiku 50%. A dále mi vadí ty nákresy: i na poměry AMIGY je zpracování výtečné. To snad není O co je horší grafika AMIGY 1200 a C. A teď k tomu co mi vadí nejvíc, proč neděláte recenze „only" A1200. To by se mělo zlepšit.

Filip Š.

Vážený Filipe,

patříš do poměrně velké a stále se rozrůstající skupiny majitelů počítačů A1200 a plně tvoje rozhořčení chápeme. Nemyslíme si, že by ses na nás měl zlobit kvůli nějaké recenzi v PRVNÍM čísle SCORE, ostatně - porodní bolesti jsme již několikrát vysvětlovali a nehodláme se k nim vracet (bolelo to). Pokud jde o procenta udáváme je na základě starobylého principu, který je znám jen úzké komunitě vyvolených a po celá staletí se předává z generace na generaci. Jestli na ten princip přijdeš, budeme tě muset zabít. V době vzniku SCORE jsme neměli dostatek informací o počtu majitelů A1200 mezi čtenáři (pravděpodobně proto, že v době vzniku SCORE žádní jeho čtenáři neexistovali), ale slibujeme ti, že o tvém návrhu (A1200 only) budeme přinejmenším přemýšlet. Pokud ho ovšem neuvedeme rovnou do života.

Ahoj redakce SCORE

V první řadě bych chtěl pochválit váš časopis a to z toho důvodu, že zde uveřejňujete recenze, tipy a triky ke hrám na herní stroje, což mi v jiných časopisech chybělo. Já jako majitel herního automatu SEGA MEGA DRIVE to shledávám velmi užitečným.

Jan O.

Ahoj ahoj ahoj

Jaká rajská hudba pro naše uši aneb „tady vidíte, že náš časopis čtou i majitelé konsolí". Whoa!

Vážená redakce

Vlastním AMIGU 600, dlouho to byl můj sen: měl jsem jen C64, ale to není ono. Mám velmi rád akční hry (CHAOS ENGINE, T2 ARCADE), a proto jsem si také koupil tu skvělou krabici s nápisem AMIGA, ale trápí mě ve vztahu k vašemu kvalitnímu časopisu SCORE jedna věc: Je to tam samý dungeon. Mě osobně tento typ her absolutně nudí, i když jsem už měl třeba ELVIRA 2 - česká verze, takových jako jsem já je určitě mnoho. Třeba u nás v práci jsem nechtěně rozpoutal „nákupní horečku" a už 4 lidi si koupili A600, ale ani jednoho dungeony nebaví. Proč to píšu? Pokud to půjde a já myslím že jo, zkraťte recenze na dungeony a uváděјte akční hry nebo střílečky, i ty starší. Myslím, že by to bylo pro mnoho lidí zajímavější než se dívat na, pro mě neužitečné a nudné návody her, které stejně nikdy hrát nebudu.

Pavel K.

Vážený Pavle,

Při psaní recenzí na hry jsme limitováni jedinou věcí - existencí her. Pokud dojde někdy k tomu, že v jednom měsíci vyjde 30 dungeonů, budeme psát pravděpodobně o 30 dungeonech. Pokud vyjde 30 akčních her, budeme psát o 30 dungeonech (ne: pochopitelně o 30 AKČNÍCH hrách!) ne snad z náklonnosti k tomu či onomu stylu her (i když jsou dungeony SUPER), ale prostě proto, že to jinak nejde. Mrzí nás, že se ti nelíbí naše bezvadné vtipné návody. Ale návody na dungeony se píšou trochu líp než na akční hry. Třeba takhle: doleva, doprava, nahoru, fire, nahoru, dolů, fire, dolů, nahoru, rychle doleva, postřílet všechny, rychle pryč, fire, fire, dolů, nahoru - a T2 ARCADE GAME je za vámi...

Vážená redakce,

V recenzích uveřejněte poslední odstavec, kde je celkové hodnocení hry. Např. zavrhovaná hra ve vašem časopise jedním autorem je ve skutečnosti super a potom ji třeba 2 měsíce a obráceně. Herní vkus našich spoluobčanů (maniaků) je různý a hry by bylo dobré závěrem ohodnotit několika členy v redakci, ovšem nejdříve by mohl být na začátku časopisu stručný popis členů např. Sládek-simulátory-maniak. Tím by recenze byly zajímavější i různými pohledy různých hráčů.

LIBEREC

Vážený Divné jméno,

Představení redakce viz SCORE 4, DRUHÁ STRANA MINCE snad uspokojí i tvoje choutky po jiných názorech ALE! Pokud budeme živi, vždycky budeme psát „poslední odstavce". To proto, že na nich náš časopis stojí. Strohý popis her si můžeš přečíst v reklamních prospektech nebo katalozích. My ti ale pomůžeme vybrat si tu správnou hru právě těmi názory.

Ahoj redakce SCORE

hned na začátku nejdříve přijměte obrovský pozdrav z Náchoda. Musím říct, že třetí číslo SCORE se mi opravdu moc a moc líbí a je vidět, že úroveň a kvalita grafiky jde směrem k ČUMULANDIKU, tedy směrem nahoru a to je supr a OK. A když mě SCORE přišlo, ještě před tím než jsem odešel z domu do práce na odpolední směnu a já ho prolistoval, hned mně to spravilo náladu. To je tedy fakt. No a teď mám na vás jakožto odborníky dvě otázky:
1. Zajímalo by mě, jestli do všech mašinek NINTENDO - SNES, NES, GAME BOY jdou vkládat stejný kazety s hrama.
2. Jestli se kazety s hrama na tyto přístroje NINTENDO nějakým způsobem cíglujou, ohrávaj.

Petr z Náchoda

Ahoj Petře,

díky za pozdrav, ale k Mt. Everestu máme ještě daleko. Ale blížíme se, to je fakt. Pokud jde o tvoje otázky, to je snadné:
1. ne
2. ano, ale zařízení ke kopírování je drahé, velké a nelegální. Kromě toho se v našich zemích (naštěstí) pirátské kopírování her na konsole zatím nerozmáhá tolik jako u her na „klasické" počítače.

Nazdáááár pařani od SCORE!

Mám na vás pár otázek:
1. *Nešla by tam vecpat ještě sem tam nějaká soutěž???*
2. *Co kdybyste (KDYBYSTE, KDYBYSTE, KDYBYSTE - kdy už to konečně pochopíte!!!!! - red.) kolem textů a obrázků namíchali barvičky. Co vy na to???*
3. *Díváte se na Špatný vliv na Nově?*
4. *Jestli jste odpověděli otázku č.3 kladně, nezdá se vám, že je to jejich hodnocení „trochu" z cesty???*
5. *Nešla by tam vecpat ještě sem tam nějaká soutěž???*
6. *Kolik teď stojí A500, A600???*

Skalní pařan Venca

1. Jistě že ano.

2. Hhhhmmmmhhhhmmmmmmmmmmmmooooooo
mmmmmmmmmmmmmmmooooeeehhhmmmm
3. Ne.
4. Těžko říct.
5. Teď už ne.
6. Stejně jako předtím

Redakce SCORE,

Doufám, že ještě nejste úplně zblblý ze všech těch NINTENDO, SEG a ostatního komerčního svrabu, který se vnucuje trapnou reklamou snad v každé prodejně s elektronikou a v některých časopisech a proto jistě snadno vyluštíte jednoduchou doplňovačku, kterou přikládám. I když tu asi neotisknete, stejně jako můj dopis. Místo v rubrice dopisy čtenářů se dá přece zaplnit i jinými dopisy, které tučnují například „Jste super časopis. Perfektní. Váš časopis je bomba. Líbám vám ruce a podobně. Anebo, že by vám kritické dopisy nikdo nepsal? Tak snad abych ten váš "magazín„ trochu zkritizoval.

1. *Obálka je hrozná - číslo 5 už bylo lepší, ale by přední dvě zvětšeniny: to byl hnus.*
2. *K čemu je v časopise počítačových her rubrika kultura? No, že by se mi nelíbila knížka "Hry pro PC„ ale například mě vůbec nezajímá co si čte před spaním ANDREW, co poslouchá Olda, nebo jaké filmy sleduje Lukin.*
5. *Plakáty by mohly být čtyřstránkové a hlavně k nějakým zajímavějším hrám (např. k adventurám), když už musí být reklamy na VISION, tak alespoň v úpravě jako v čísle 1, pak se dají aspoň použít jako malé plakátky.*
4. *Konzole patří nad okna, a proto byste měli vymyslet něco jako SCORE Plus, kam byste nacpali všechny ty SEGY a Nintenda a já nevím co ještě - samozřejmě by se muselo prodávat zvlášť.*
5. *To jsem se ale nasmál u "lexikonu„ - cha, cha, cha.*
6. *Ještě k vašemu dotazníku - nevím proč by vás mělo zajímat, kdo má jaký roční příjem a jestli si kupuje originální hry (u kterých není ani český manuál) - to chce vědět Vision nebo SW policie?*

Don Fucker

Drahý Fuckere

Než se ale příště takhle podepíšeš, zeptej se raději někoho staršího, co tvoje přezdívka znamená. Zblblí ještě nejsme, rozhodně ne ze strojů SEGA či NINTENDO. Doplňovačku ti neotiskneme, protože je stupidní, dopis ale ano. Proč ne? Máme přece demokracii.
Teď snad abychom se k tvému "dopisu„ trochu vyjádřili.
1. Pokud jde o obálky lepšíme se, no ne?
2. Zajímalo by nás, co kromě hraní a psaní báječných dopisů děláš třeba před spaním Vemochodem, kdybys věděl co čte třeba ICE nebo Meditax, asi by sis podřezal žíly.
5. Hmmmmm
4. Říkej tomu domácí hrací automaty, to ti pomůže. Nikdy, rozumíš NIKDY, po nás už nechtěj SCORE plus. Jen to ne!
5. No a?
6. Pochopíš až si pro tebe přijdeme!

Doplnění k bodu 28 dotazníku

Namísto rubriky "Kultura, která je jistě potřebná, jenže ne v tomto časopise - můj osobní názor) bych nasadil třeba vaše "pařanské„ kulturní zážitky. Nevlastním sice počítač tak dlouho, ale jelikož chodím do počítačové školy (ehm. spíše ústavu) zkusím vám napsat, jak se na vás, jako časopis, dívá naše školní pařanská elita. Pro ty neplatí žádná kultura, hardware, techbox...prostě jdou rovnou na věc se slovy "To je ale pařba„ nebo na opak se slovy "...„. Nic jiného je nezajímá. Ty kulturnější typy už s ve vašem časopise počtou, občas se zasmějou, občas si zaplácají na čelo, ale to je přece normální.
Pařbě zdar!

Milan K.

Další

Ahoj redakce SCORE!

Díky za perfektní časopis co vychází už 5 měsíců. Moc se mi líbí a myslím si, že i cenově je dostupný. Jsem s ním prostě spokojen. Vadí mi jenom, že je zde málo místa pro SEGU (aspoň například v č.5 Nintendo by jste BYSTE - Ježíši kriste - BYSTE - red.) mohli vynechat, protože pro ně vychází speciální časopis, a proto není nutno ho zde uvádět.

Díky za porozumění, Váš fanda Pepa

Díky.

Ostatní majitelé konsolí děkují také. Všichni děkují. Všichni jsou spokojeni. Kdy už si konečně všichni uvědomí, že o konsolích prostě BUDEME psát.

Čau SCORE,

Přišel jsem do školy a tam to šustilo, ale nevěděl jsem, co se děje. Slyšel jsem samý "to nový SCORE„ a mnoho podobného. A když jsem konečně pochopil o co jde, běžel jsem si ho o nejbližší přestávce koupit. A to co jsem v něm našel mě naprosto nadchlo.
Teď mám již třetí číslo a čtu rubriku dopisy a s reklamama na firmu VISION souhlasím s Petrem B. Ale přesto jsem si objednal katalog jmenované firmy.
Také jsem nadšen ICEovým slohem, kterým nám podává recenze, ale nejenom je.
Byl bych také velmi rád, kdyby jste (nazdáváme to - red.) i občas zveřejňovali adresy firem, které prodávají příslušenství a hry k PC (a nejenom k němu).
Taky votiskujte šoškový plakáty.

-podpis nečitelný-

Děkujeme.

ICE děkuje. Všichni děkují. Plakáty budou pořád, adresy možná. Možná taky ne.

Vážená redakce

Právě jsem dočetl váš časopis SCORE č.5 a rozhodl se, že Vám napíšu.
Má počáteční skepse z Vašeho časopisu pomalu, ale jistě přerůstá v určité sympatie. A snad proto jsem se rozhodl dát dohromady několik připomínek a námětů.
Tak abych začal od začátku:
1. *Hitparáda - osmibity už jsou možná passé, ale ATARI ST? No to snad ne? Argumentace, že ST je srovnatelné s AMIGOU je sice pozoruhodná, ale to nic nemění na faktu, že by ST-čkáři neměli mít vlastní hitparádu. Nebo se snad snažíte ST-čku popřít jeho statut počítače? A navíc, které hry z AMIGY "běhají„ i na ST. Jak to poznat. Co se týče položky POČÍTAČ v tabulce hodnocení, myslím si, že byste rrrrrrááááááááávat!! - red.) ji měli pořádně dotáhnout. To jest uvádět všechny počítače, na kterých tato hra existuje nebo možná existuje.*
2. *Novinky - připadají mi spíše jako nějaké recenze. Chtělo by to asi jiný styl.*
3. *Preview - ??? To má být nový název recenzí?*
4. *Návody a recenze - skoro takový pozdálech, nějak to PC začíná mít navrch i ve hrách. Ale to asi nebude problém Vaší redakce.*
5. *Pařanský zákysník - no, musím uznat, že to se vám povedlo.*
6. *Techbox - nešlo by to umístit jako součást recenzí?*
7. *Lexikon - ??? Že byste měli moc místa a nevěděli co s ním?*
8. *Dopisy čtenářů a kultura - úplně v pořádku.*

10. *A teď pozor! Ty prokletné konsole. Co s tím. No možná by řešení bylo. Když jsem podle jednoduchého vzorce (15/104) 60 vypočítal (15=stránky věnované konsolím v SCORE č.7 a č.5), že jsem přišel o 8.60 Kč, což činí 14.3% z ceny dvou časopisů SCORE (60Kč), řekl jsem si: " To není moc dobré.*

Takže můj návrh je takový:
a. *samozřejmě i nadále vydávat časopis počítačových her*
b. *začít vydávat časopis videoher*
Co to přinese?
a. *možná snížení ceny, nebo zvýšení obsahu časopisů*
b. *ukončení trapných tahanic v tomto nechutném problému*

Případně by časopis videoher mohl vycházet jako určitá příloha časopisu poč. her, tak, aby se dala koupit zvlášť nebo dohromady.
Možná, že by Vám to přineslo nemalé organizační problémy, snad by to vedlo i ke zvýšení Vašich nákladů, snad to povede k rebelii majitelů konsolí, kteří se doposud bezstrestně "přiživovali„ na majitelích počítačů, ale to už je na vás, jak se k tomu postavíte. Ale uvažte kolik čtenářů máte v řadách majitelů počítače a majitelů videoher. Záleží jenom na vás čemu dáte přednost. Jestli vás uživí v budoucnu pouze recenze na videohry nebo se rozhodnete vydávat návody na hry typu SIMPSONS, MARIO BROS, COOL SPOT, no tak prosím, ať je po vašem. Ale v tom případě asi přijdete o celou řadu čtenářů.

S přátelským pozdravem a computer zdar P.M.

Oh. Uhm, Tedy, vlastně, no ano. Vážený P.M,

To bude dlouhá odpověď. Postupně. Jsme rádi, že tvoje skepse opadla. Od začátku je to asi takhle:
1. No ano, jak to tak vypadá, budeme muset trochu změnit náš přístup k ST, respektive k firmě ATARI vůbec. Pokud jde o hitparádu nevíme, protože nám dosud nepřišel JEDINÝ příspěvek do hitparády na ATARI ST. Je to totiž hitparáda čtenářská, ne naše. Aha. Pokud jde o ATARI, v tomto čísle si můžeš přečíst o jejich nové konsoli JAGUAR a příště - nech se překvapit.
2. Škoda, že se ti nelíbí novinky. Nám se líbí a většině ostatních taky. Škoda.
3. PREVIEW není recenze. Jsou to informace o hrách, které ještě nevyšly (v době psaní článku). U PREVIEW není hodnotící tabulka. Mimo jiné.
4. Ne, to není náš problém.
5. Díky
6. Nešlo
7. Ne, LEXIKON měl původně vycházet na pokračování, jedna stránka v každém čísle. Jeho uveřejnění najednou bylo způsobeno nešťastnou souhrou náhod a podivných okolností, které ani my sami dost dobře nechápeme, takže jakýkoli pokus o vysvětlení je zbytečný.
8. V pořádku
9. Nezlob se na nás, ale ať jsme hledali jak jsme hledali, bod 9 jsme v tvém dopise nenašli. Takže mezi číslem 8 a 10 je ještě číslo 9. Pro pořádek.
10. Rychle si sežeň lékařskou/psychiatrickou pomoc, ještě máš možná šanci. Jak jinak si máme vysvětlit šílenství s vypočítáváním "ztracených„ peněz než záchvatem tropické horečky? Co to má znamenat? Kde jsme se to octli? Jak to myslíš? Představ si, že by náš časopis stál pořád 30 Kč a měl by právě o těch tvých 15 stránek míň. O kolik bychom tě potom my, resp. hráči na konsolích, okradli? Asi by tě něco takového ani nenapadlo. Musíš se smířit s tím, že tyto stránky do našeho časopisu patří, ale s jeho cenou to nemá nic společného. Máš asi smutný život, když u všeho vypočítáváš místa a části, které tě nezajímají - nás by asi nebavilo hádat se s pokladní v kině o korunu za titulky či reklamy, s prodavačem knih o dvě koruny za stránku obsahu, s řezníkem za kosti - vše ovšem podle přesně propočítaného vzorce.

Pokud jde o tvůj "návrh„, díky, ale pravděpodobně o něm nebudeme do nejdelší smrti ani sekundu přemýšlet. Jestli si někdy zkusíš vydávat nějaký časopis, víš asi proč. Ne, opravdu ne. Nám stačí starosti s jedním časopisem, který je ještě pořád v začátcích. Jedno ti ale prozradíme: I kdyby trakaře padaly, nikdy neuděláme nic, co by mohlo mít název jako SCORE plus, jak to navrhuje třeba náš čtenář v jednom z předchozích dopisů.

Tak a je to.

Nejobsáhlejší odpověď uzavírá naši dnešní rubriku. Doufáme, že se vám líbila, stejně jako se líbila nám. Nemyslete si, že se na vaše názory neohlížíme. Jen nám dejte trochu času.

Vaše redakce

www.oldgames.sk

KULTURA

Andrzej Sapkowski: Zaklínač





Od roku 1990 zažívá sci-fi/fantasy /horor literatura opravdovou konjunkturu. Přesto si po těch třech - čtyřech letech můžete všimnout jednoho faktu - vychází málo fantasy. Myslím tím čistou fantasy, bez laserů, kosmických korábů a cestování v čase. A mám-li hovořit o DOBRÉ čisté fantasy, pak při pohledu na hřbety knížek mé knihovny musím konstatovat, že od hodnocení VŮBEC ŽÁDNÁ mě dělí jen několik málo centimetrů potištěného papíru. Značnou část z nich pak tvoří trojice knížek nakladatelství Winston Smith - tři sbírky povídek, točící se kolem zaklínače Geralta a jeho dobrodružství.

Zaklínači jsou zvláštní kastou, jejichž povoláním a posláním je chránit obyčejné smrtelníky před nejrůznějšími nečistými příšerami, které, ač jich ubývá, stále ještě koexistují s lidskou společností a představují pro ni nezanedbatelnou hrozbu. Dítěti - zaklínačskému učedníkovi - je cíleným užíváním magických lektvarů upraven metabolismus a do jeho organismu jsou provedeny drastické zásahy, jejichž výsledkem je schopnost vidět ve tmě a požívat látky, působící zpomalené vnímání času, zrychlení pohybů a zbystření smyslů. Zaklínači jsou cvičeni jako špičkoví válečníci-zabijáci a kromě toho ovládají Znamení - nižší úroveň magie. Lidé je obvykle nemají rádi, považují je za nečisté mutanty, jejichž existenci jsou ochotni strpět jen s ohledem na občasnou potřebu jejich schopností. Zaklínači nemohou mít děti, vzhledem k nebezpečnosti výcviku a neochotě lidí těžko shánějí nástupce, a pomalu vymírají. Jak vděčný materiál pro stvoření hrdiny!

Geralt je jistě kladnou postavou, ale k tradičnímu vypodobnění hrdiny má daleko. Pracuje zásadně za peníze - pokud si může vybírat. Je cynický, nepřístupný, umí být hrubý i brutální. Dělá chyby a ne ve všech situacích si ví rady. Přesto, nebo právě proto, je čtenáři navýsost sympatický. Andrzej Sapkowski umístil svého pozoruhodného hrdinu do pozoruhodného světa. Města jsou malá a divoká, v temných hvozdech a rozlehlých pláních jsou rozesety osady a dřevěné vesnice. Existuje tu celá řada království, většinou malých a často se svářících. Mezi lidmi - rolníky, řemeslníky a obchodníky se pohybují elfové, trpaslíci, hobiti, vranové a bobolaci, potkat tu můžete čarodějnice, vědmy a barbarské válečníky, v jezerech žijí víly a v prastarých hvozdech dryády. Je to krásný, bohatý svět, veskrze tvrdý a přece lákavý, vzdálený a přece velmi reálný.

Geralt se potlouká od města k městu a cestou se živí zabíjením všelijakých potvor - bazilišků, vidlohonů, strig, vampírů, goblinů a vlkodlaků. Především v první knize - Stříbrný meč - se setkáte se spoustou akčních scén. Ty jsou psané výborně, avšak hlavní síla Sapkowského je jinde. Jsou to charaktery jeho postav, fascinující svou složitostí a jednoduchostí, jejich myšlenky a pohnutky, vzpomínky a plány, vztahy a city. Chcete-li napsat příběh s použitím těchto ingrediencí, nemusíte psát fantasy. To se mi na Sapkowském líbí - dokáže napsat dobrou povídku, aniž by použil osvědčené prostředky žánru. A když je použije jakoby až potom, na dobarvení a vylepšení, je výsledek skvělý. Ve dvou novějších knihách - Věčný oheň a Meč osudu - je akce znatelně méně než ve Stříbrném meči, a přitom jsou tyto povídky ještě čtivější.

Pokud si chcete koupit dobrou knihu, mohu vám garantovat, že Zaklínač nezklame. Patří mezi knížky, ke kterým se ještě rádi vrátíte - a možná víc než jen jedenkrát.

TAD



ROBOCOP 3

Hra podle filmu, film podle hry? S politováním vám musíme oznámit, že jsme měli tu smůlu a shlédli jsme hrůzný film **ROBOCOP 3**. Na celém projektu bylo před jeho uvedením nejzajímavější to, že na veřejnost se film poprvé dostal ve formě hry. Ti z vás, kteří měli možnost hru shlédnout, na film chodit vůbec nemusí, protože už vlastně dokonale vědí o co jde. Ovšem nemohu doporučit shlédnutí filmu ani těm ostatním, neboť jde skutečně o katastrofu. Celý film je jednou velkou naivní pohádkou o statečném robopolicajtovi, který má nejdříve za úkol zničit skupiny vzbouřenců bránících své město před japonským syndikátem, budujícím zde nové ultra moderní sídliště, ale posléze přecházejícím na stranu hrdinných vzbouřenců. O tricích a efektech snad není ani možné dost dobře mluvit, protože se jedná o záležitosti, které svojí technickou kvalitou odpovídají asi tak roku 1965. Jediným kvalitním prvkem celého filmu je jistě hudba známého skladatele Basila Poledourise (Conan, Robocop 1), kterou však film spíše kazí a která by jistě zasluhovala větší úcty.

Nezbývá mi než vám doporučit, abyste raději na tento film nechodili a raději si připravili penízky na novou herně filmovou šlupku - Super Mario.

TV



A nakonec, co vás čeká v příštím čísle?

[illegible]

www.oldgames.sk